2002/3. december Ára: 1494 Ft
9 771588 931000 02003

MULTI PLAY!

PLAYSTATION2 ▪ XBOX ▪ GAMECUBE ▪ GAME BOY ADVANCE

HITMAN2

Nyugdíjas bérgyilkos lelki békére vágyik, de a gonosz zsarolók arra kényszerítik, hogy megint halomra öljön pár statisztát

PEDÁL OF HONOR

Lóerőkben nem lesz hiány: a BURNOUT 2 és a NFS: HOT PURSUIT2 mindent megtesz a közúti forgalom káoszba döntése érdekében, a COLIN McRAE RALLY 3-ik körét futja a ralipályán, a FERRARI F355 CHALLENGE pedig nosztalgiautazásra hív

BAJNOKOK LIGÁJA

A FIFA 2003 mellett a TIF 2003 és a PRO EVOLUTION SOCCER 2 is harcba száll az idei focik világbajnoki címéért

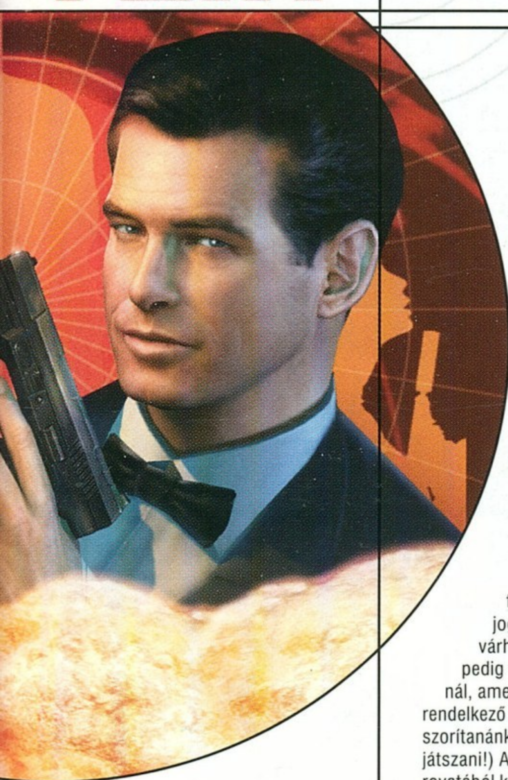
007 NIGHTFIRE

Ismét akcióban a világuralomra törő őrültek és a női erény legnagyobb ellensége, a jóképű Bondita

SUPER MARIO SUNSHINE (GC)   RUN LIKE HELL (PS2)   TIMESPLITTERS 2 (PS2/GC/XBOX)

NAGY HELLÓ MEGINT!





Na, ilyenkor igazán kellemes konzolos játékokról írkálni, amikor a kiadóknál beindul a karácsonyi nagyszezon! Az ember azt se tudja, hogy melyik remek játékhoz kapjon, szóval nyilván a végén a fejéhez fog, mert valamit kifelejtett... (Persze, ez legyen a legnagyobb bajunk!) Mivel kicsit átalakítottuk az újság szerkezetét, most azért szerencsére sokkal több hely jutott a játékteszteknek, sőt a Technika óra keretében még néhány kütyüt is szemügyre tudtunk vételezni. Ez egyébként a jövőben is feltett szándékunk, hogy megrohamozunk egy-egy boltot, és az ott kapható eszközöket mondvacsinált okokkal magunkkal hurcoljuk, hogy tönkrete... alaposan leteszteljük. Itt nem is igazán az újdonságok bemutatására akarunk törekedni, hanem inkább a különféle, hazai kereskedelmi forgalomban kapható ketyeréket, illetve azok hasznosságát akarjuk vizsgálgatni. Ami persze nem zárja ki, hogy egy szép napon Vári Zoli táncszőnyeggel tesztelje a Space Channel 5 második részét, PS2-hez csatolható virtuális horgászbottal fárasszuk a sügéreket és az elgyötört olvasót – ha pedig a Sega-féle kutyasétáltató programhoz mellékelt pórázt húzogathatnánk, az tényleg maga lenne a földi gyönyörök kertje...!

A jó és a rossz hírről nyilván már akkor értesültél, amikor az újságostól legújabb irományunkat kérvényezted. A rossz ugyebár az ár... Hát, sajnos ezt az apró kis változtatást kénytelenek voltunk a jó hír érdekében megtenni. Tudjuk, hogy nem lopjátok a pénzeteket, de ennél olcsóbban már tényleg nem tudtuk összehozni a dolgot, és jelenleg messze mi vagyunk a legolcsóbb, DVD-vel megjelenő magazin a magyar piacon (bár ha forintban számolunk, akkor talán a világon is). Nézzük inkább a jó hírt, nevezetesen azt a kis kerek korongot, amit mellékeltünk. Mivel ilyet még soha nem csináltunk, talán még nem teljesen kiforrott a dolog, így tehát eszmecsere céljából vázolnánk jövőbeni elképzeléseinket azon ámokfutásról, amit a DVD-n szándékozunk elkövetni (sőt már el is kezdtük!). Mindenekelőtt: demólemezt, játszható játékokkal nem tudunk mellékletként megjelentetni. A PS2 formátuma a Sony tulajdona, és a demólemez kiadásának jogát a hivatalos PS2-magazinoknak tartják fenn (és bár hatalmasak vagyunk és szépek, nem igazán várható, hogy a jövő hónapban ez az álláspontjuk alapjaiban megváltozna), csak Xbox-osat csinálni pedig multiplatform újságként elég eszement ötletnek tűnik. Így tehát maradunk a DVD-Videó formátumnál, amelyet vidáman olvas a PS2, az Xbox (DVD-kittel), az asztali DVD-lejátszók és a DVD-meghajtóval rendelkező PC-k is. (A GameCube-bal nem igazán tudunk mit kezdeni, ami persze nem jelenti azt, hogy ne szorítanánk helyet a korongon a Kockás játékoknak. Csak van a közelben már valaki, akinél valamin le lehet játszani!) A jelenlegi felépítés lenne az alapvető elképzelésünk. A Hírek részben a nyomtatott verzió hasonló rovatából kimaradt képeket szeretnénk megmutatni – sőt esetleg olyanokat is, amik nem maradtak ki, de azért kicsit másként fest a dolog a tévén, mint bélyeg nagyságban. A Trailerek között lesznek a megjelenésre váró játékokból előzetesen kiadott videók, lehetőség szerint azokról a játékokról, amelyekről előzetest is írunk. (Hát ez a törekvés most ugyan csak nyomokban fedezhető fel, de azért majd igyekszünk összehangolni ezt a két részt.) A Tesztek rovat neve nyilván magáért beszél. Első nekifutásból szerettünk volna minden egyes tesztelt játékunkról videót is közölni, de aztán erről több okból is letettünk, többek között azért is, mert ehhez két duplarétegű DVD-re lett volna szükség. Így tehát maradt az a kompromisszum, hogy csak a kiemelt játékokkal foglalkozunk videó-formában is. A Tippek menüpont jelenleg üzemen kívül tartózkodik, mert teli vagyunk, mint a déli busz, de itt a jövőben (mondjuk februártól) majd a játékok végigjátszásához kellemesen jövő videókat szeretnénk állomásoztatni. Talán első ránézésre nem tűnik kimondottan szerencsés húzásnak a Cheat-rovatunk DVD-re történő átpakolásának, de – tekintve, hogy az ember általában EGY konkrét csalást keres – még mindig sokkal egészségesebb megoldásnak tűnt, mint a nyomtatott formából feláldozni hat-nyolc oldalt a tesztek rovására. Az Extra menüpont pedig remek kis tárháza lesz azoknak a kellemes kis filmeknek, amelyek a többi menüpont alá nem igazán sorolhatók be. (Mondjuk a BMX XXX-trailer talán nem egészen oda illik – de szerintünk ezt a fejlesztő és a kiadó sem gondolta egészen komolyan...) Az elképzeléseink természetesen távolról sincsenek kőbe vésve, így tehát nagyon üdvös lenne, ha elmondanátok véleményeteket, ötleteiteket jelenlegi megjelenési formánkkal kapcsolatban, mert a mi célunk is az, hogy olyan lapot készítsünk, ami tetszik nektek. Az ezirányú csevely folyamatossá tétele érdekében jövő hónaptól valószínűleg lesz levelezési rovat, internettel rendelkezők pedig a www.multiplay.hu címen levő honlapunk fórumának használatával ügyesen lemondhatnak a Magyar Posta szolgáltatásairól.

Mmmm, mi van még? Ja, igen. Van egy pár felesleges konzolunk, amiktől szeretnénk záros határidőn belül megszabadulni. Ha valakinek szüksége lenne PS2-re, Xboxra vagy GameCube-ra a karácsonyfa alatt, akkor több módszerrel is szert tehet rájuk: itt van például az előfizetés roppant bölcs lehetősége (így a pénzéhes hírlapterjesztőket kiküszöbölve ugyanannyiba kerülünk DVD-vel, mint előző számaink az újságosnál, DVD nélkül), továbbá november végén rendezünk a számotokra egy barátságos kis játéknapot, PS2-, Xbox- és GameCube-bajnokságokkal, ahol a győztesek szintén beljebb lesznek egy-egy konzollal. Részletek valahol hátul, az eredeti terv szerint úgy a 95. oldal környékén. (Valahol ott lesz a Sony-csapat ismerkedő kérdőíve is, amelyet az előző számunkban, a telefonban, e-mailben és minden lehetséges kommunikációs csatornán ígértünk.) Csók:

Multiplay!-csapat

Hírek

Trailerek

...... Devil May Cray 2 (PS2)
...... Resident Evil 0 (GC)
...... Starcraft: Ghost (PS2,Xbox, GC)
.... Zone of the Enders: The 2nd Runner (PS2)
...... Breath of Fire 5 (PS2)
...... Legend of Zelda (GC)
...... Malice (PS2, Xbox)
...... Red Dead Revolver (PS2)
...... Star Fox Adventures (GC)
...... Spyro: Enter the Dragonfly (PS2)
...... Starsky & Hutch (PS2)
..... James Cameron's Dark Angel (PS2, Xbox)
...... Die Hard: Vendetta (GC)
...... Ghost Master (PS2, Xbox)
...... Vexx (PS2, Xbox, GC)
...... Def Jam Vendetta (PS2, GC)
...... Soul Calibur 2 (PS2, Xbox, GC)
...... Indiana Jones (PS2, Xbox)

Tesztek

...... James Bond 007: Nightfire (PS2)
...... Super Mario Sunshine (GC)
...... Hitman 2 - Silent Assassin (PS2)
...... Colin McRae Rally 3.0 (PS2)
..... Need for Speed: Hot Pursuit 2 (PS2, Xbox)

Cheatek

...... PS2 - Xbox - GC

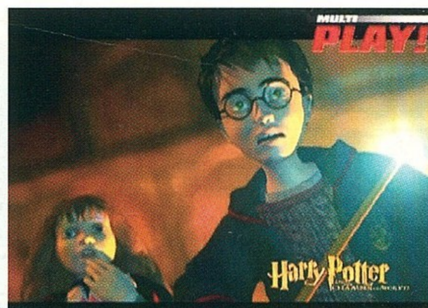
Extra

...... Need for Speed: Hot Pursuit 2-interjú
...... Sony év végi válogatás
...... Electronic Arts év végi válogatás
...... PS2-, és Xbox-reklámok
...... BMX XXX-trailer





James Bond Nightfire teszt



EA év végi válogatás



Sony év végi válogatás



NFS: Hot Pursuit 2 interjú

Kéretik elolvasni:

DVD-mellékletünk a DVD-Videó szabvány szerint készült, tehát egyaránt lejátszható PS2-n, asztali DVD-lejátszón, DVD-meghajtóval felszerelt IBM PC-kompatibilis számítógépen, valamint Xboxon. (Utóbbi konzolnál a lejátszáshoz szükség van DVD-kitre is!) A DVD-n található videó- és képanyag szemlélése közben kérjük vegyétek figyelembe az alábbiakat:

- A DVD kapacitásának határai miatt a teljes képanyag TÖMÖRÍTETT formátumban tartózkodik a DVD-n, ami magával vonja, hogy az eredeti játékhoz képest a képminőség romlik!
- Jónéhány videóanyag nem az általunk használt PAL-szabvány szerinti képmegjelenítési formátumban kaptunk, és átalakításakor a képminőség szintén romlott!
- A videóanyagok jelentős része nem a végleges, hanem a félkész állapotban lévő játékokról készült!

Ha tehát valamelyik játéknál a látottak nem töltenének el megelégedéssel, akkor elsősorban a technikai korlátainkra, vagy az általunk elkövetett hibákra gyanakodj - és ne a félkész játékot minősítsd! Kösz. Jó szórakozást!

PS.: A TIPPEK menüpont jelenleg üzemen kívül van, tehát nem hiba, hogy a menüben nem tudsz átváltani rá. A logonkra viszont át tudsz...





DVD Melléklet

Tartalom 2002. December

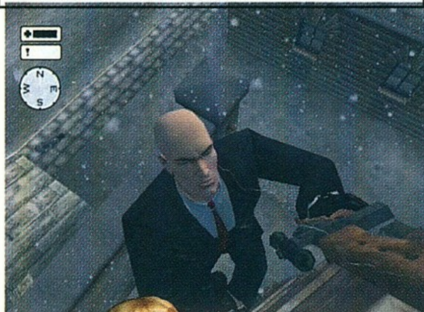




NFS Hot Pursuit 2 46



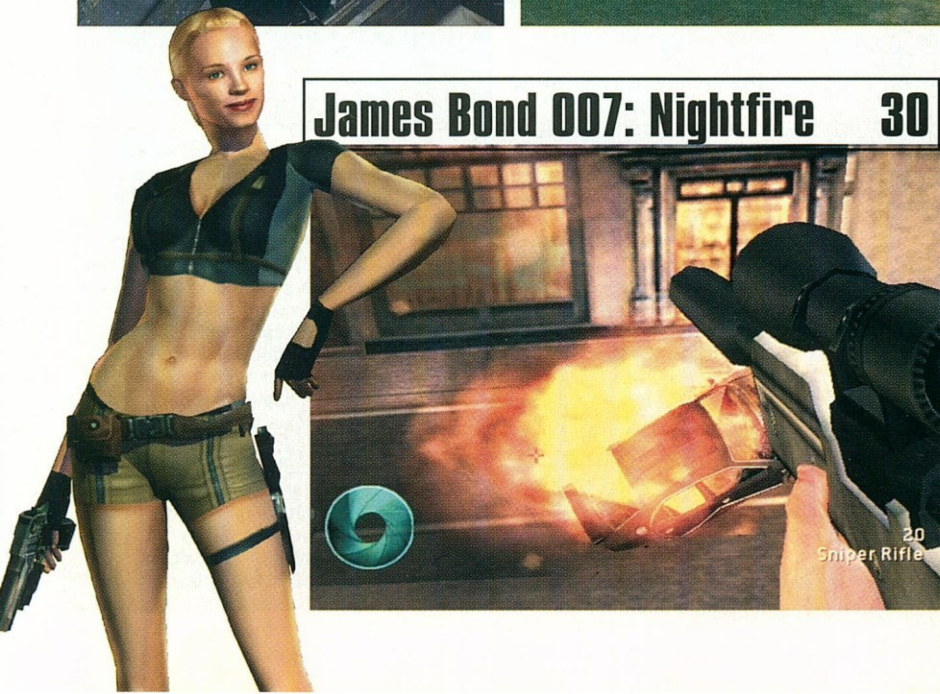
Hitman 2 38

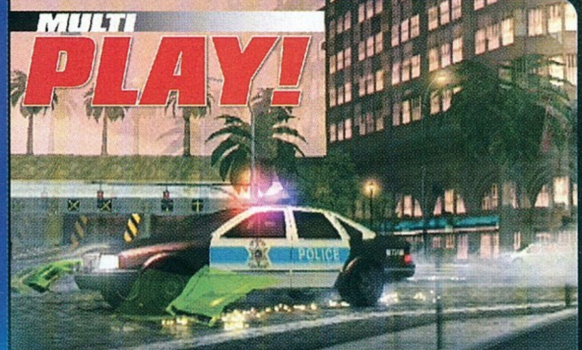


TIF 2003 61



James Bond 007: Nightfire 30





Hírek



6 .... Hírek
10 .... Made In Japan
12 .... Aktuális megjelenések
14 .... Toplisták
16 .... Technika óra
16 .... Online hírek
17 .... Action Replay 2
18 .... Van képünk hozzá!
19 .... Hasznos holmik

Előzetesek



20 .... RTX Red Rock (PS2, GC)
22 .... Indiana Jones (PS2,Xbox)
24 .... The Sims (PS2)
26 .... Final Fantasy X-2 (PS2)
27 .... Apex (Xbox)
28 .... Ghost Master (PS2,Xbox)

Tesztek



30 .... James Bond 007: Nightfire (PS2)
34 .... Super Mario Sunshine (GC)
38 .... Hitman 2 - Silent Assassin (PS2)
42 .... Burnout 2 - Point of Impact (PS2)
46 .. Need for Speed: Hot Pursuit 2 (PS2,Xbox)
49 .... Colin McRae Rally 3.0 (PS2,Xbox)
52 .... Ferrari F355 Challenge (PS2)
54 .... Run Like Hell (PS2)
58 .... Pro Evolution Soccer 2 (PS2)
61 .... This Is Football 2003 (PS2)
64 .... Summoner 2 (PS2)
66 ... LotR: The Fellowship of the Ring (Xbox)
68 ...... Tony Hawk's Pro Skater 4 (PS2,Xbox)
70 .... Kelly Slater's Pro Surfer (PS2,Xbox)
71 .... Transworld Snowboarding (Xbox)
72 .... Blinx: The Time Sweeper (Xbox)
74 .... TimeSplitters 2 (PS2,Xbox)
76 .... BloodRayne (PS2,Xbox,GC)
78 .... Doshin the Giant (GC)
82 .... Taz Wanted (PS2)
83 .... Egg Mania (PS2, GC)
84 ...... Chase: Hollywood Stunt Driver (Xbox)
85 .... Gumball 3000 (PS2)
86 .... Frank Herbert's Dune (PS2)
87 .... Terminator: Dawn of Fate (PS2,Xbox)
88 .... Gungrave (PS2)
89 .... Robotech: Battlecry (PS2,Xbox)
90 .... X-Men: Next Dimension (PS2)

91 .... Game Boy kuckó

98 .... Reset



HÍREK

ÚJDONSÁGOK · MADE IN JAPAN · MEGJELENÉSEK · TOPLISTÁK

KID NINJA

Kiadó: ? **Fejlesztő:** Asylum
Megjelenés: 2003. vége (PAL)

A Kid Ninja főszereplője, Jet Woo (ennyi erővel lehetne akár John Li is...) egy teljesen hétköznapi kisgyerek, aki imádja a harcművészeteket. Este, lefekvés után azonban minden megváltozik: ilyenkor Woo-n kiütközik ősi ninja-öröksége – és egy gyors átöltözés után máris a tetőkön ugrál és harcol a gonosz DragonMaster és hadserege ellen. Küldetésében mindössze Kuma nevű alvómacijára számíthat, no meg a titkos tudományra, a nindzsucura. Minden teljesített szint után egy újabb képességgel gazdagodik, melyek az egyszerű kombóktól az állatformákba történő átalakulásig terjednek (pl. kaméleon, gepárd, imádkozó sáska – persze ilyenkor is ninja-ruhában rohangál). Utóbbiak igen fontosak lesznek, rengeteg helyen csak a megfelelő alakban lehet átjutni. A fejlesztők komoly sikert várnak a programtól (ez mondjuk még nem akkora meglepetés), olyannyira, hogy az alapján képregény, játékfigura és rajzfilmsorozat is készül (ez már viszont kifejezetten nagy bátorságra vall).







CARTEL

Kiadó: ? **Fejlesztő:** Cat Daddy Games
Megjelenés: 2003. vége (NTSC)



A sokak számára ismeretlen fejlesztőcsapat (eddig manager-játékokat gyártottak PC-re) egy kommandósprogram készítésébe fogott – méghozzá olyanba, amely szerintük forradalomhoz fog vezetni az akciójátékok piacán. Ígéretekből nincs hiány: kidolgozott háttértörténet (a Calistano nevű drogkartellt kell likvidálnunk, a helyszínek Floridától a dél-amerikai dzsungelekig terjednek), realisztikus fegyverek, párját ritkító mesterséges intelligencia. Hogy ezekből mi valósul meg, azt egyelőre nem tudni – az viszont biztos, hogy osztott képernyőn vagy összekötött gépeken akár négyen is játszhatunk együtt kooperatív módban, egymás ellen pedig online mérkőzhetünk meg, legfeljebb nyolcan. A játék támogatja az internetes letöltéseket, így újabb pályákkal, esetleg fegyverekkel lehetünk gazdagabbak. A Cartel elkészítéséhez egykori tengerészgyalogosok tanácsait is kikérték, hogy a négy fejezetből álló játék a lehető legélethűbb legyen. A grafika ugyan megfelel a beharangozott "minden eddiginél látványosabb"-nak – és végül is még van rá egy teljes évük, hogy csinosítsanak rajta.

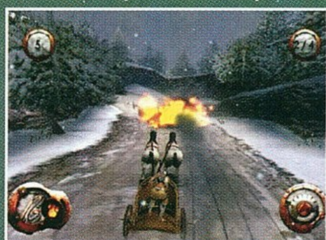


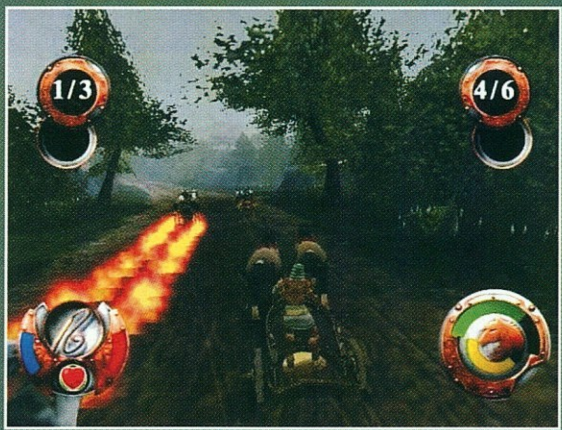
BEN HUR

Kiadó/Fejlesztő: Microids
Megjelenés: 2002. december 22. (PAL)



Bár a Circus Maximus (PS2, Xbox) nagyon nagyot bukott, ez nem tántorította el a Microidsot, és bőszen készítik hasonló stílusú programjukat. Noha a címből mindenkinek a film ugrik be, ennek ellenére a francia kiadó semmiféle jogokat nem vásárolt (nem fogunk összefutni Charlton Hestonnal). Helyette lesz 15 hősünk, méghozzá négyféle nációból (római, egyiptomi, görög, gót): velük kell a 17 arénában bebizonyítanunk, hogy mi vagyunk a legjobb fogathajtók. A futamokon nyert pénzből új kocsikat, lovakat és kerekeket vehetünk, mindegyikből 21 különféle típus képezi a választékot. Verseny közben ügyelnünk kell a két lóerőnkre (a filmben mintha több pacit kötöttek volna a kocsik elé...), azaz nem szabad már rögtön az elején kihajtanunk a belüket, be kell osztani az erejüket. Eközben persze harcolnunk is kell, ebben pedig nemcsak a 26 különféle fegyver illetve pajzs áll rendelkezésre, hanem az istenek jóindulataként 64 különböző varázslat is. Remélhetőleg a versenyzés hangulatos lesz, mert – a kiadó állításaival szemben – a látottak alapján a grafika nem túl fényes.



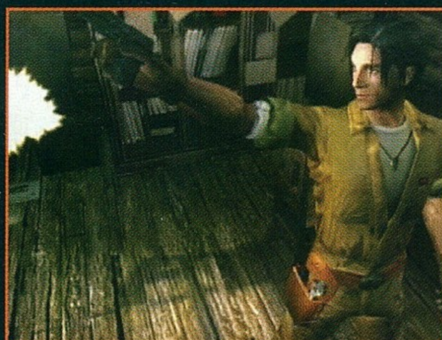


RESIDENT EVIL ONLINE

Kiadó/Fejlesztő: Capcom
Megjelenés: 2003. (NTSC)



Az első hivatalos bejelentés a RE Online-ról (Japánban: Network Biohazard) még 2000-ben született – igaz, akkor a Capcom még a Dreamcast-tulajdonosokat akarta kényeztetni vele. A konzol korai halála miatt a project átkerült PS2-re, ám a modem késése miatt az igazi munka csak nemrégiben kezdődhetett el a programon. A játék a zombik által megszállt Raccoon Cityben zajlik, és nyolc karakter (három nő, öt férfi) vesz benne részt. Ebből négyet irányíthatnak a játékosok, a többieket a gép dirigálja. A hősök nem a S.T.A.R.S. tagjai, hanem civilek, mégis, mindegyik rendelkezik egy speciális képességgel. Egyikük a közelharcban profi, másikuk az elektromos rendszerekhez ért, a harmadik pedig számítógépek feltörésével foglalkozik. A program érdekessége, hogy a karakterek nem egy helyről, hanem a város különböző pontjairól indulnak, és első feladatként egymást kell megtalálniuk. Később újból szétválhatnak, ami főként azért fontos, mert az egyes karaktereknek saját céljai vannak, és ezeket akár a többiek kárára is meg kell valósítaniuk.



STAR WARS GALAXIES

Kiadó: Activision **Fejlesztő:** Sony Online
Megjelenés: 2003. vége (NTSC)



Az eddig bejelentett konzolos online RPG-k közül a SW Galaxies tűnik a legérdekesebbnek (a FFXI ki tudja, mikor fog elérni hozzánk), és ráadásul nem is csak a világ szerelmeseinek, hanem minden szerepjáték-rajongónak. Egy elképesztő részletességgel kidolgozott világban – egyelőre nyolc bolygón – vándorolhatunk, és szinte bármit megtehetünk, amit csak akarunk. A játék a Birodalom Visszavág történéseinek idején kezdődik, mi pedig csatlakozhatunk a Birodalomhoz, vagy akár a Lázadókhoz – és megfelelő viselkedéssel (hűség és kemény munka) akár Darth Vaderrel vagy Luke-kal is találkozhatunk. A Boba Fett-fanok beállhatnak fejvadásznak, személyesen Jabbának is dolgozhatnak – sőt akár mi, játékosok is kitűzhetünk vérdíjakat. A békésebb lelkek dolgozhatnak a farmokon és a megtermelt növényeket a városi boltokban eladhatják – mégpedig olyan üzletekben, amiket már játékosok üzemeltetnek! A kiválasztottak Jedivé válhatnak, sőt, az Erő sötét oldalára is ellátogathatnak. További részletek címszavakban: nyolc játszható faj, 700 különböző képzettség, városok, bűnszövetkezetek, droid-gyárak alapításának lehetősége, sőt egy későbbi kiegészítővel akár űrharc is. A képek egyelőre a PC-s verzióból származnak.

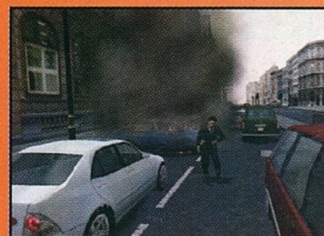




APRÓLÉK

■ Japánban néhány játékteremben már tesztelés alatt áll a Time Crisis 3 (Namco) és a Sega által készített Virtua Cop 3. Az előbbi várhatóan PS2-re, az utóbbi Xboxra fog kijönni.

■ Noha a Getaway csak december 11-én jelenik meg, a Sony máris világgá kürtölte, hogy már készül a kiegészítő lemez 12 új küldetéssel (az alapprogramban 24 lesz) és már a második rész előmunkálatai is zajlanak (ami körülbelül két évig fog készülni).



■ A Microsoft megállapodott a Micro Forte nevű ausztrál fejlesztőcsapattal egy xboxos online RPG elkészítésében. A Microsoft egy másik csapata, a nemrég felvásárolt Rare is fejleszt egy internetes szerepjátékot, egyes információk szerint Secret Garden címmel.

■ A Grand Theft Auto Vice City nagyon népszerű: megjelenésének napján a boltokba leszállított összeset eladták (mintegy egymillió darabot).



■ A Namco közlése szerint az Ace Combat 5 2003 késő tavaszán kerül majd a japán boltokba. Először PS2-re jön ki, ám ezenfelül még legalább egy gépre megjelenik, erőteljes online lehetőségekkel. A cég azt is bejelentette, hogy a következő Ridge Racer címe nem Ridge Racer lesz... Ezt nem tudjuk mire vélni – mindenesetre a program jövő augusztusban jelenik meg, mindhárom platformra.

■ Az EU 149 millió eurós bírságot szabott ki a Nintendora, mert a kilencvenes évek közepétől nem megengedett eszközökkel tartották magasan egyes országokban a Game Boy (Color), illetve a hozzá tartozó játékok árát.

■ Az előző számunkban bemutatott Xenosaga fejlesztője, a Monolith Soft GC programozásában jártas embereket keres, egy új GameCube-os szerepjáték elkészítéséhez.

■ A Ubi Soft közölte, hogy montreali stúdiója gőzerővel dolgozik a Batman: Vengeance folytatásán, egyelőre Batman 2 alcímmel.

APRÓLÉK

A szuperhősöket "tenyésztő" Marvel cég legutóbbi vállalati jelentésében megemlített néhány eddig be nem jelentett programot, melyek az ő licenceik alapján készülnek. Ezek a következők: Captain America, The Call, Nick Fury (mindhárom THQ), Elektra (Encore), és végül a Fantastic Four az Activisiontól.

A Nintendo amerikai szárnya hivatalosan is bejelentette, hogy készül a GameCube és a GBA utódja (pár hónappal ezelőtt Satoru Iwata, a cég elnöke még azt nyilatkozta, hogy a GC után valószínűleg kiszállnak a konzolgyártásból, és csak játékokkal foglalkoznak).

A Microsoft sem volt rest, ők azt közölték, hogy következő gépük mindenképpen a PS3 rajtja előtt fog piacra kerülni, ezúttal nem akarják a Sonyt előnyhöz juttatni.

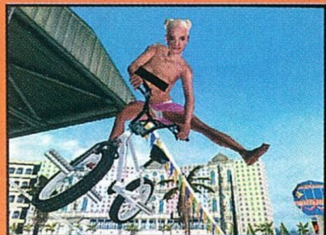
Az ebben a számunkban bemutatott Hitman 2 a program parádés eladási adatai miatt jövő tavasszal megjelenik GameCube-ra is.



Az Xboxos Outlaw Golfhoz még idén megjelenik egy kiegészítő Christmas Disc címmel. Ebben pár új – karácsonyi hangulatú – pálya és versenyző kap helyet. A DVD-ért várhatóan nem kell fizetni, hanem a hivatalos Xbox-magazinnal lesz egybecsomagolva (de az is elképzelhető, hogy az Xbox Live-on keresztül letölthető lesz).

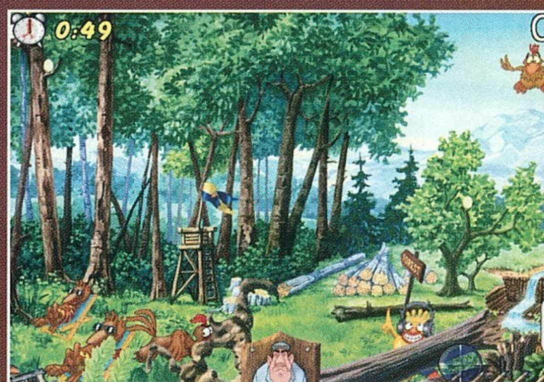


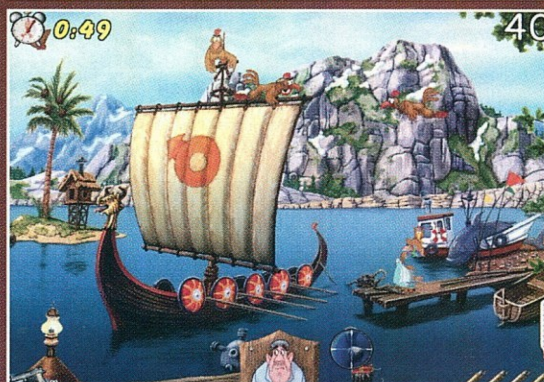
Bár még meg sem jelent, Ausztráliában máris betiltották az Acclaim extrém-sport-játékát, a BMX XXX-et – méghozzá az erőszak és a prostitúció ábrázolása miatt. Ugyanakkor a hat legnagyobb amerikai áruházlánc is jelezte, nem hajlandók a polcaikon tárolni ilyen produktumokat. Pedig talán a pornó DVD-k mellett elfért volna...



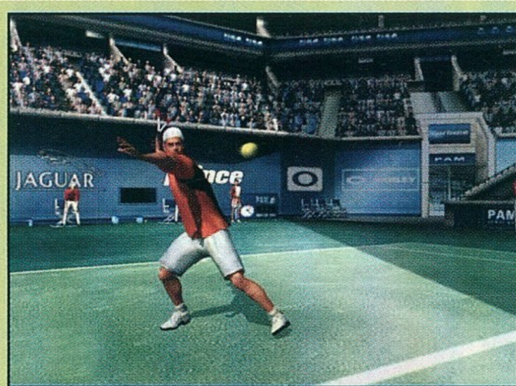
CHICKEN SHOOT 2

Kiadó: Zuxxez **Fejlesztő:** ToonTRAXX
Megjelenés: 2003. tavasz (PAL)





Előző számunkban teszteltük a Moorhen GBA-verzióját, és már meg is kaptuk a hírt a következő hasonló tyúkvadász programról. A Chicken Shoot 2-ben (német területen a gyönyörűen hangzó Digitale Hühnerjagd címre hallgat) pontosan egy tucatnyi pályát járhatunk be, és mindenhol a lehető legtöbb vadtyúkot kell lemészárolnunk a rendelkezésre álló szűkös időkeretben. Öt fegyver áll rendelkezésünkre: alapból pisztollyal vagyunk felfegyverezve, de később – speciális tikok lelövésével – szerezhetünk például géppisztolyt és shotgunt is. A játék sava-borsát a rengeteg titkos dolog adja, mindenhol legalább négy képernyőnyi területen vándorolva kereshetjük meg ezeket. Az ígéretek szerint minden verzióban lehetőségünk lesz az interneten keresztül való versengésre, ebből következően egy online ranglista is lesz. További érdekesség, hogy valószínűleg magyar nyelvű menü is választható lesz. Igaz, ez kevesebb szöveget jelent, mint jelen hírünk, mégis, ilyet még nem pipáltunk az újgenerációs gépeken!



TOP SPIN

Kiadó: Microsoft
Fejlesztő: Power and Magic Development
Megjelenés: 2003. ősz (NTSC)

A Microsoft első teniszprogramja megkísérli azt, ami még senkinek sem sikerült: le akarja taszítani a Virtua Tennist (avagy Sega Sports Tennist) a trónjáról. Ami a grafikát illeti, ez valószínűleg sikerülni is fog – ugyanis a Top Spin elképesztően néz ki, akár a játékosokat, akár a nézőket, akár a pályát vesszük szemügyre. Az igazi sztárok közül tizenhatan állnak rendelkezésünkre, mellettük 32 kitalált figurát, illetve egy elképesztően részletes karakter-készítőt raknak a programba. Utóbbi az online játéknál fog jól jönni, hiszen így ismerőseink játékosát már arcról felismerhetjük. Egyedül játszva egy hosszú karrier-mód vár ránk, amelyből sajna kimaradtak a Virtua Tennisből ismerős minijátékok – kárpótlásként viszont jól hangzó újításokat vezetnek be. Új technikákat tanulhatunk különféle edzőktől, szponzorokat szerezhetünk, és kihasználhatjuk a nézők lelkesedését (minél látványosabban, bátrabban játszunk, annál nagyobb az ováció, és ezzel együtt nő az általunk elért teljesítmény is). A lehetőség végül is adott: most már minden azon múlik, hogy a játszhatóság milyen lesz (értsd: eléri-e a VT színvonalát?).



DEF JAM VENDETTA

Kiadó: EA **Fejlesztő:** AKI és EA Canada
Megjelenés: 2003. eleje (NTSC)

A Shox után következő EA-Big játék a Def Jam Vendetta lesz, egy verekedős program a Def Jam rapkiadó sztárjainak aktív részvételével. Tizenkét híres-hírhedt rapper (pl. Method Man, DMX, Ludacris) mellett még körülbelül 35 kitalált figurához is szerencsénk lesz. Mindegyik karakter rengeteg egyedi kombóval és gúnyolódással rendelkezik a szokásos ütések-rúgások mellett – összességében mintegy 1500 mozdulatot adhatunk elő. A kitalált karakterek legtöbbje pankrátor, de boxolókat is választhatunk. Tíz pálya áll rendelkezésre a lepusztult kluboktól kezdve a hatalmas arénákig, ezekben egyszerre akár négyen is küzdhetünk (PS2-n ehhez multitap szükségeltetik). A kiadó nemcsak az arcokat biztosítja, hanem a zenét is – ráadásul nem csak megengedték a muzsikáik felhasználását, de néhányan a játék kedvéért teljesen új számokat is írtak.





THE LEGEND OF ZELDA

Kiadó/Fejlesztő: Nintendo
Megjelenés: 2003. február (NTSC)

A Nintendo nagy triászának (Mario, Metroid, Zelda) utolsóként megjelenő tagjáról egyre újabb és újabb dolgok kerülnek napvilágra. Elsőként a történetről szólnánk, ami elég meglepő: kronológiailag ugyanis ez lesz Link első kalandja. A program elején a fiatal srác nagymamájával és Arilla nevű húgával békésen éldegél egy kis szigeten. Az idill azonban rögtön megszakad, amint Arillát elrabolja egy hatalmas madár – Link eldönti, hogy megkeresi és visszahozza. A játékmenet emlékeztet az N64-es változatokra: itt is egy 3D-s terepen kell mászkálni, és karddal vagdalni az ellent. Újítás, hogy a legyőzött ellenfelek fegyvereit is használhatjuk, sőt néhol csak így juthatunk tovább (például egy erős faajtót csak az őröktől elvett csatabárddal lehet betörni). Link nyakában egy mágikus nyaklánc lóg, amely beépített segítségként szolgál – valahogy úgy, mint a kis tündér, Navi az Ocarina of Time-ban. A főellenfelek legyőzésével szerezhetünk új, speciális kard-támadásokat, a szigetek között pedig egy kis hajóval utazhatunk – sőt, utóbbival részt vehetünk még egy kis rúpiagyűjtögetős minijátékban is.



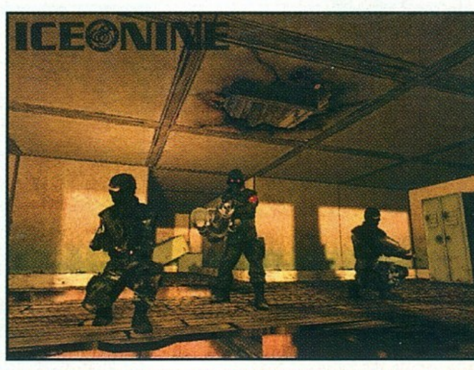


ICE NINE

Kiadó/Fejlesztő: BAM!
Megjelenés: 2003. június (NTSC)

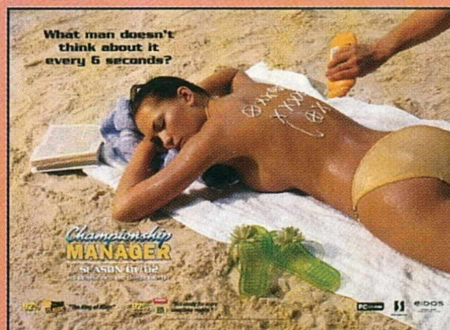
Az Ice Nine-t valójában a jövőre elkészülő új Al Pacino-film, a The Recruit alapján fejlesztik – legalábbis ez volt a terv. Ebben Pacino egy veterán CIA-tisztet alakít, aki egy fiatal tanítványával együtt nyomoz egy áruló után (persze semmi nem az, aminek látszik, blablabla...). Ezzel szemben a játékban egy háromfős kommandót kell vezényelnünk egy Ice Nine nevű megbokrosodott szuperszámítógép ellen. Hogy miért költöttek súlyos summákat egy olyan licenc megvételére, amit végül szinte nem is használnak fel, azt valószínűleg sosem fogjuk megtudni – mindenesetre a játék ettől még lehet jó. Természetesen rengeteg szuper-kütyüt vethetünk be, az éjjellátótól az altatógránátig, bár hogy ki ellen, azt nem sikerült megtudnunk – a számítógépet nyilván nem elaltatnunk kell...





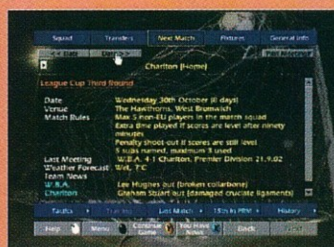
CHAMPIONSHIP MANAGER SEASON 02/03

Kiadó: Eidos **Fejlesztő:** Sports Interactive
Megjelenés: 2002. december (PAL)



Mivel az előző Championship Manager meglepően sikeres volt, az Eidos úgy döntött, hogy idén még egy kört mennek vele. Az okosan karácsony előttre időzített verzió több újítással rendelkezik. Ilyen például az új átigazolási rendszer, van egy pár ezer játékos, akik csak most kerültek bele a programba (így már 110.000 fölé emelkedett a számuk!), valamint néhány kisebb fontosságú liga – most már összesen 27 országban próbálhatunk meg bajnokot faragni a csapatunkból. A játék ezen felül nagyjából a régi (a nagy újításokra jövő nyárig, a CM 4 megjelenéséig még várni kell), bár a megszállottak biztos örülnek, hogy managerként sokkal több dologba szólhatnak bele, mint eddig. A játékosokat megműttethetjük, beleszólhatunk a szponzorálásukba és akár össze is balhézhatunk más csapatokkal. Annak viszont gondolom kevesebben örülnek, hogy a játékosok visszapofázhatnak – sőt, ha hetente küldjük őket szike alá, akár a szerződésüket is felbontják a pimaszok!





APRÓLÉK

■ A Microsoft tovább csúsztatta a Brute Force-ot – a jelenlegi ütemezés szerint csak áprilisban jön ki. Remélhetőleg az időt arra fogják használni, hogy az online játékot is beépítsék.



■ A Titus tovább nyomul: részvényfelvásárlásokkal a Virgin Interactive-nek már 100%-os, az Interpley-nek pedig 72.5%-os tulajdonosa lett.

■ A Croteam egyik fejese egy interjúban elárulta, hogy jövőre GameCube-ra is kijön egy Serious Sam-játék (az Xbox-változatról októberi számunkban olvashatsz a hírek között).

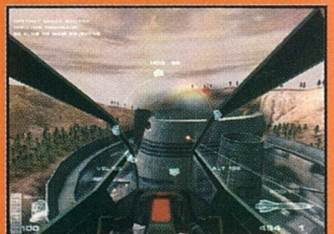
■ Az Infogrames jövő tavasszal adja ki a korábban Xboxra és PS2-re megjelent TransWorld Surf-öt GameCube-ra, Next Wave alcímmel. A programban lesz egy új pálya, néhány új – kitalált – karakter és pár többjátékos-mód.



■ Az előző számunkban bemutatott The Lord of the Rings: The Two Towers még idén megjelenik Xboxra és GC-re is, mindennemű változtatás nélkül.

■ Egy 27 éves tajvani fiatalember elhunyt egy internet-caféban, mert 32 órán keresztül – felállás, vécézés és ivás nélkül – egyhuzamban játszott.

■ A kiadó – CDV – elhalasztotta az Xboxos akciójáték, a Breed megjelenését jövő év elejére.



■ A Microsoft megegyezett a Budweiser sörgyárral, hogy a kocsmákban, kihelyezett Xbox-állványokon a sörivók fél órát játszhatnak. A Nintendo a Heinekennel kötött hasonló megállapodást (*Mi az, hogy fél óra?! Mindkét tevékenységet hosszú napokon keresztül vállalnánk! – a szerk.)*

MADE IN JAPAN

SPACE RAIDERS

FEJLESZTŐ/KIADÓ: TAITO
MEGJELENÉS: 2002.12.19. 2003.01.09

A Japánban régi versenyzőnek számító fejlesztőcég legújabb próbálkozása egy klasszikus akcióprogram, amolyan Gungrave-féle ámokfutás, habár ez nem cel-shading technikával készült. Az űrből furcsa külsejű szörnyek érkeznek a Földre, és némi gond forrása, hogy cseppet sem nevezhetőek barátságosnak. Az ellenük szövetkező kis csapatunkat három ember alkotja, és mindegyik más-más ok miatt akar bosszút állni az idegeneken. A 17 éves srác, Justin barátait, a 23 éves lány Ashley szerelmét, a 35 éves rendőrtiszt Naji pedig kollégáit veszítette el áldatlan ténykedésük jóvoltából (illetve: rosszvoltából). Justin átlagos képességekkel bír, Ashley nagyon gyors, Naji pedig – elképesztő döbbenetünkre – lassú, de erős lesz a harcban. Mindegyiküknek lesz speckó technikája és fegyvere is. Egyelőre két játékmódot jelentettek be: a Storyban magát a történetet játszhatjuk végig, a Survivalban pedig akár ketten is játszhatunk szimultán, habár itt – az egyjátékos módtól eltérően – elhalálozás esetén nem folytathatjuk a játékot elhunytunk szomorú színhelyétől. A grafika egész pofásan fest és a szörnyek is kellőképpen idétlenek – erre pedig Japánban kifejezetten buknak a játékosok.



MAKAISENKI DISGAIA

FEJLESZTŐ/ KIADÓ: NIPPON SOFTWARE
MEGJELENÉS: 2002. tél, Japán



A Nippon előző projectje a Japánban nagy sikereket elérő Marl de Jigsaw volt. Legújabb próbálkozásuk egy felettébb érdekes RPG-nek ígérkezik (pontosabban a meghatározás szerint „képregényszerű szimulációs szerepjáték”-nak). A sztori szerint hősünk, Rahoru, a Sötétség Hercege, és érdekes módon, feladata a Sötétség Birodalmának meghódítása, és ott minden ellenfél elpusztítása (már eleve érdekes, hogy ki lehet az, aki olyan gonosz, hogy a Sötétség Birodalmát is vissza kell tőle hódítani). Két társ is elkíséri őt kalandjában, akik mindketten passzolnak is hozzá: Etona, az ördögi hölgy, aki egy nősténydémon, továbbá Priny, aki viszont kissé szokatlan kaszt egy RPG-ben, ő ugyanis egy pingvin (de nyilván az ördögi fajtából!). Mindez kitűnő és elegendő bizonyíték arra, hogy a japán játéktervezők debilitásra való hajlama szinte kimeríthetetlen. A játékban fontos szerepet fog kapni egy ún. FCCS (Free Character Creation System) nevű karakter-szerkesztő rendszer, amellyel szájízünk szerint alakíthatjuk ki (és át) hadseregünk katonáit.







KINNIKUMAN 2ND GENERATION

FEJLESZTŐ: SUNRISE **KIADÓ:** BANDAI
MEGJELENÉS: 2002.11.22., Japán

A megszállott manga-rajongók a Bandai név hallatán bizonyára felkapják a fejüket. A cég újdonsült programja egy cel-shading grafikával készülő idétlen pankrációs játék. A Kinniku Man 2-ben 16 játszható karakter szerepel, akik a rajongók számára már ismerősek lehetnek a Bandai Japánban futó anime-sorozataiból. Minden egyes pankrátornak lesz néhány speciális támadása és technikája. Négy játékmód szerepel a játékban, melyek közül érdekes a Medal Mode (ebben 400 érmet nyerhetünk meg és nézegethetünk kicsiny galériánkban), a sztori-mód (minden egyes figura történetével) talán már kevésbé meglepő. Bunyós játékokban megszokott a bajnokság, ami itt a Kinniku Man Olympics névre hallgat, játszhatjuk tag-módban (azaz csapatban) is, valamint az egymás elleni meccs (egyedül, csapatban és Battle Royal-stílusban, utóbbi a „csak egy maradhat”-elvét követi). A játékosszerkesztő – mert természetesen az is van – érdekessége, hogy a memóriakártyára elmentett karaktereket cserélgethetjük a haverokkal.







TOUGE-R

KIADÓ: Atlus **FEJLESZTŐ:** Cave
MEGJELENÉS: 2003. tavasz, Japán



Bizonyára a Touge név a játékosok jó részének semmit sem mond, ami nem is csoda, mert a Touge Max első és második része (PS) és az idén tavasszal megjelent Togue Max 3 (PS2) ilyen néven csak a japán játékosokat boldogították (az egyik régebbi rész Peak Performance néven megjelent az USA-ban és Európában is). Az új rész immáron Xboxra jön. Egy Carrozzeria nevű karrier módban indulhatunk neki a játéknak, javarészt japán sportkocsikkal, többek között a Mitsubishi, a Nissan, a Honda, a Toyota és a Subaru modelljeivel. Mivel a játék elején ezekre még nem lesz pénzünk, be kell érni egy használtautó-kereskedésből szerzett járgánnyal. A bejárható helyszínek tekintetében sem lesz túl sok változás, utcai pályákon kell a lehető legjobb helyezést elérnünk. A futamok után nyert lóvéból az alkatrészboltban különféle kiegészítőket vásárolhatunk, ahol sport kipufogók, tuningolt motorok, turbók, spéci alvázak egész tárháza vár ránk. A grafika a képek alapján nem tűnik túl szépnek, nem sokban különbözik a (majd egy éves) PS2-verzióétól – és ez főként akkor szomorú, ha tudjuk, hogy az sem volt valami nagy durranás. A játék támogatja az Xboxhoz kiadott, Modena fantázianevű versenykormányt is.





MEGJELENÉSEK



EURÓPA, USA – 2002. NOVEMBER - DECEMBER

EURÓPAI PS2 MEGJELENÉSEK

Virtua Tennis 2	22-Nov	Acclaim	*****
Tribes: Aerial Assault	22-Nov	Vivendi	***
Tony Hawk's Pro Skater 4	22-Nov	Activision	*****
Star Wars: Clone Wars	22-Nov	Activision	***
Drome Racers	22-Nov	Electronic Arts	**
International Superstar Soccer	22-Nov	Konami	**
Haven: Call of the King	22-Nov	Midway	***
Armada 2: Star Command	22-Nov	Metro 3D	***
Space Channel 5.2	29-Nov	Sony	***
World Rally Championship 2 Extreme	29-Nov	Sony	*****
Ty the Tasmanian Tiger	29-Nov	Electronic Arts	***
Spyro: Enter the Dragonfly	29-Nov	Universal Interactive	**
Run Like Hell	29-Nov	Titus	****
NBA Live! 2003	29-Nov	Electronic Arts	***
Minority Report	29-Nov	Activision	***
Marvel vs Capcom 2	29-Nov	Capcom	**
The Lord of the Rings: The Fellowship	29-Nov	Universal Interactive	**
Jimmy Neutron Boy Genius	29-Nov	THQ	**
James Bond 007: Nightfire	29-Nov	Electronic Arts	****
Dynasty Tactics	29-Nov	Koei	***
BMX XXX	29-Nov	Acclaim	***
Big Mutha Truckers	29-Nov	Empire	***
Tom Clancy's Ghost Recon	6-Dec	Ubi Soft	****
Star Wars: Bounty Hunter	6-Dec	Activision	***
Gio Gio's Bizarre Adventure	6-Dec	Capcom	**
Ape Escape 2	6-Dec	Sony	**
Alpine Racer 3	6-Dec	Sony	**
The Getaway	11-Dec	Sony	*****


James Bond 007 Nightfire


Marvel Vs. Capcom 2


Run Like Hell


The Getaway


NBA Live! 2003


Ty the Tasmanian Tiger

EURÓPAI XBOX MEGJELENÉSEK

Unreal Championship	22-Nov	Infogrames	*****
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast	22-Nov	Activision	****
Rally Fusion: Race of Champions	22-Nov	Activision	****
The Elder Scrolls III: Morrowind	22-Nov	Ubi Soft	*****
Armada 2: Star Command	22-Nov	Metro 3D	***
Ty the Tasmanian Tiger	29-Nov	Electronic Arts	***
Tom Clancy's Splinter Cell	29-Nov	Ubi Soft	*****
Tom Clancy's Ghost Recon	29-Nov	Ubi Soft	*****
Operation Flashpoint: Cold War Crisis	29-Nov	Codemasters	****
NBA Live 2003	29-Nov	Electronic Arts	***
Minority Report	29-Nov	Activision	***
James Bond 007: Nightfire	29-Nov	Electronic Arts	****
Dynasty Warriors 3	29-Nov	Koei	***
Dead to Rights	29-Nov	Electronic Arts	***
BMX XXX	29-Nov	Acclaim	***
Big Mutha Truckers	29-Nov	Empire	***
NBA Inside Drive 2003	6-Dec	Microsoft	***
Medal of Honor: Frontline	6-Dec	Electronic Arts	****
Robotech: Battlecry	6-Dec	TDK	***


MOH Frontline


BMX XXX


Tom Clancy's Splinter Cell


The Elder Scrolls III: Morrowind


Mario Party 4


The Sum of All Fears


WRC 2 Extreme


Ape Escape 2


Crimson Sea


Total Immersion Racing

EURÓPAI GAMECUBE MEGJELENÉSEK

Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast	22-Nov	Activision	*****
Star Fox Adventures	22-Nov	Nintendo	****
Shox	22-Nov	Electronic Arts	**
Scooby Doo and the Night of 100 Frights	22-Nov	THQ	**
Rocky	22-Nov	Rage	****
Reign of Fire	22-Nov	BAM!	***
Disney Sports Football	22-Nov	Konami	***
X-Men: Next Dimension	29-Nov	Activision	***
Ty the Tasmanian Tiger	29-Nov	Electronic Arts	***
Tiger Woods PGA Tour 2003	29-Nov	Electronic Arts	****
The Sum of all Fears	29-Nov	Ubi Soft	***
Star Wars: Bounty Hunter	29-Nov	Activision	***
Spyro: Enter the Dragonfly	29-Nov	Universal	**
Scorpion King: Rise Of The Akkadian	29-Nov	Universal	**
NBA Live 2003	29-Nov	Electronic Arts	***
Mystic Heroes	29-Nov	Koei	***
Minority Report	29-Nov	Activision	***
Mario Party 4	29-Nov	Nintendo	*****
Knockout Kings 2003	29-Nov	Electronic Arts	***
Jimmy Neutron Boy Genius	29-Nov	THQ	**
James Bond 007: Nightfire	29-Nov	Electronic Arts	****
Disney's Donald Duck as PK	29-Nov	Ubi Soft	**
BMX XXX	29-Nov	Acclaim	***
Super Bust-a-Move 3000	6-Dec	Ubi Soft	****
Medal of Honor: Frontline	6-Dec	Electronic Arts	*****
Rally Fusion: Race of Champions	27-Dec	Activision	****

USA PS2 MEGJELENÉSEK

Whirl Tour	26-Nov	Crave	**
Cabela's Big Game Hunter	26-Nov	Activision	*
TOCA Race Driver	3-Dec	Codemasters	****
Evolution Snowboarding PS2	3-Dec	Konami	***
Nickelodeon Party Blast PS2	3-Dec	Infogrames	*
Star Wars: The Clone Wars	3-Dec	Activision	***
E.T. - Return to the Green Planet	4-Dec	New Kid Co	*
Tom Clancy's Ghost Recon	4-Dec	Ubi Soft	****
Total Immersion Racing	5-Dec	Empire	***
Mystic Heroes	15-Dec	Koei	***
Dragon Ball Z Budokai	17-Dec	Infogrames	*

USA XBOX MEGJELENÉSEK

Black Stone: Magic & Steel	26-Nov	Xicat	**
Pulse Racer	3-Dec	Jaleco	**
Whiteout	5-Dec	Konami	**
MX Superfly	10-Dec	THQ	***
Frogger Beyond	10-Dec	Konami	*
Total Immersion Racing	10-Dec	Empire	***
Capcom vs. SNK 2:EO	10-Dec	Capcom	**
NightCaster II: Equinox	10-Dec	Jaleco	**
Crimson Sea	15-Dec	Koei	****

USA GAMECUBE MEGJELENÉSEK

Rugrats Royal Ransom	25-Nov	THQ	*
Street Hoops	26-Nov	Activision	**
Evolution Worlds	2-Dec	Ubi Soft	**
Legacy of Kain: Blood Omen 2	3-Dec	Eidos	****
Dead to Rights	3-Dec	Namco	***
Star Wars: Bounty Hunter	4-Dec	Activision	****
Frogger Beyond	5-Dec	Konami	**
Disney Sports Football	5-Dec	Konami	***
The Sum of All Fears	10-Dec	Ubi Soft	***
Dr. Muto	15-Dec	Midway	**
NHL 2K3	17-Dec	Sega	*****


Dr. Muto


Star Wars: Bounty Hunter



TOCA Race Driver


Star Wars: The Clone Wars

USA – NOVEMBER

1. **GTA3 Vice City** – Take 2 – PS2
2. **Tony Hawk's Pro Skater 4** – Activision – PS2, GC, Xbox
3. **LotR - Two Towers** – Electronic Arts – PS2
4. **NBA Live 2003** – Electronic Arts – PS2, GC, Xbox
5. **Hitman 2: Silent Assassin** – Eidos – PS2, Xbox
6. **Kingdom Hearts** – Square EA – PS2
7. **NFS: Hot Pursuit 2** – Electronic Arts – PS2, GC, Xbox
8. **TimeSplitters 2** – Eidos – PS2, GC, Xbox
9. **Tekken 4** – Namco – PS2
10. **Mario Party 4** – Nintendo – GC

JAPÁN – NOVEMBER

1. **Torneko's Great Adventure 3** – Enix – PS2
2. **One Piece Treasure Battle** – Bandai – GC
3. **Final Fantasy I** – Square EA – PSX
4. **Final Fantasy II** – Square EA – PSX
5. **Kirby: Fountain of Dream** – Nintendo – GBA
6. **Ultraman Fighting Evolution 2** – Banpresto – PS2
7. **Final Fantasy I-II Premium Pack** – Square EA – PSX
8. **Tales of the World** – Namco – GBA
9. **MOH Frontline** – Electronic Arts – PS2
10. **Gundam Wing: The Battle** – Bandai – PSX

TOP

NAGY BRITANNIA

1. **FIFA FOOTBALL 2003** – Electronic Arts – PS2, GC, Xbox
2. **PRO EVOLUTION SOCCER 2** – Konami – PS2
3. **TIMESPILTTERS 2** – Eidos – PS2, Xbox
4. **COLIN MCRAE RALLY 3** – Codemasters – PS2, Xbox
5. **HITMAN 2: SILENT ASSASSIN** – Eidos – PS2, Xbox
6. **GRAND THEFT AUTO 3** – Take 2 – PS2
7. **MONSTERS INC. SCARE ISLAND** – Disney – PS2
8. **CONFLICT: DESERT STORM** – SCi – PS2, Xbox
9. **ETERNAL DARKNESS** – Nintendo – GC
10. **BURNOUT 2: POINT OF IMPACT** – Acclaim – PS2
11. **SUPER MARIO SUNSHINE** – Nintendo – GC
12. **CRASH BANDICOOT** – Universal – PS2, Xbox
13. **DANCING STAGE EUROMIX** – Konami – PSX
14. **TONY HAWK 3** – Activision – PS2, GC, Xbox

LISTÁK

TOP 30 — NOVEMBER

15	GRAN TURISMO 3	Sony – PS2
16	SCOOBY DOO & THE CYBER CHASE	THQ – PSX, GBA
17	SPIDER-MAN	Activision– PS2, GC, Xbox
18	TEKKEN 4	Namco – PS2
19	MOH FRONTLINE	Electronic Arts – PS2
20	NFS: HOT PURSUIT 2	Electronic Arts – PS2, GC, Xbox
21	THIS IS FOOTBALL 2003	Sony – PS2
22	WWF SAMCKDOWN!	THQ – PS2
23	TERMINATOR: DAWN OF FATE	Infogrames – PS2, Xbox
24	SUPER MARIO ADVANCE 3	Nintendo – GBA
25	SPYRO: YEAR OF THE DRAGON	Universal – PSX
26	HALO	Microsoft – Xbox
27	STUNTMAN	Infogrames – PS2
28	TUROK EVOLUTION	Acclaim – PS2, GC, Xbox
29	SPIDER-MAN 2	Activision – PSX
30	MAX PAYNE	Take 2 – PS2, Xbox

AUSZTRÁLIA – NOVEMBER

1	TOCA Race Driver	Codemasters – PS2
2	FIFA Football 2003	Electronic Arts – PS2
3	AFL Live 2003	Acclaim – Xbox
4	NFS: Hot Pursuit 2	Electronic Arts – PS2
5	TimeSplitters 2	Eidos – PS2
6	Hitman 2: Silent Assassin	Eidos – PS2
7	Colin McRae Rally 3	Codemasters – PS2
8	Grand Theft Auto 3	Take 2 – PS2
9	Super Mario Sunshine	Nintendo – GC
10	Colin McRae Rally 3	Codemasters – Xbox

AZ AMAZON.COM ELŐRENDELÉSI LISTÁJA

1	Metroid Prime	Nintendo – GC
2	WWE Smackdown!	THQ – PS2
3	Xbox Live Starter Kit	Microsoft – Xbox
4	Tom Clancy's Splinter Cell	Ubi Soft – Xbox
5	James Bond 007: Nightfire	Electronic Arts – PS2
6	Unreal Championship	Infogrames – Xbox
7	The Legend of Zelda	Nintendo – GBA
8	Metroid Fusion	Nintendo – GBA
9	Resident Evil 0	Capcom – GC
10	Star Wars: The Clone Wars	Activision – PS2

ONLINE HÍREK

Az internetes játék már nem számít igazi újdonságnak a konzolok világában, hiszen a Sega ebben – is – úttörő szerepet vállalva, DC-n elindítva Sega.Net szolgáltatását, ezt már pár éve lehetővé tette. A Sega Sports-sorozat, valamint a Phantasy Star Online sikerei megmutatták, hogy a konzoljátékosok is vágynak erre az újításra, így nem meglepő, hogy mindhárom új gépen lehet már interneten keresztül játszani.

A három cég taktikája meglehetősen eltérő, a Nintendonál például meglehetősen ódzkodnak attól, hogy méretesebb összegeket költsenek online játékok fejlesztésére. Elkészítették a GC-hez kapcsolható modemet (mind dial-up, mind szélessávú modem létezik), és ettől kezdve a cégek fantáziájára bízták, hogy mit kezdenek ezzel. Egyelőre csak a Sega élt a lehetőséggel, ami elég jól be is jött: a GameCube-os PSO igazi sikernek számít a tengerentúlon.

A Sony és a Microsoft homlokegyenest eltérő tervekkel jelentkeztek, és egymásról megpróbáltak minden rosszat elmondani, kölcsönösen diktátorságként (Sony a Microsoftra), illetve anarchiaként (Microsoft a Sonyra) jellemezték a másik programját. Persze célszerű egy kívülállót meghallgatnunk, hogy jobban tudjunk tájékozódni – ezt a szerepet a Sega töltheti be, akik szinte egyedüliként fejlesztenek PS2-re és Xboxra is online játékokat. Elmondásuk szerint a Sony biztosítja a fejlesztői környezetet, a hagyományos és a szélessávú elérést biztosító modemeket, viszont minden más a fejlesztők, kiadók vállán nyugszik. Ez főként azt jelenti, hogy nekik kell biztosítaniuk a szervereket (vagyis azokat a nagyteljesítményű számítógépeket, amelyek összekapcsolják egymással a játékosokat, és amelyeken a teljes adatforgalom áthalad), ami bizony cseppet sem olcsó mulatság. A Microsoft ezzel szemben a saját szerverein keresztül biztosítja a játékot, tehát leveszi ezt a terhet a cégek nyakából, viszont pont ezért teljes uralmat gyakorolnak a rendszer felett – semmi olyan soha nem lesz letölthető/játszható az Xbox Live-on keresztül, amit a redmondi cég nem engedélyezett. Ennek egyelőre pozitív és negatív eredményei is vannak, például az EA nem különösebben hajlandó ilyen körülmények között az Xbox Live-ot támogatni, viszont rengeteg olyan program is online-kompatibilis lesz, ami csak így – hogy a MS viseli a költségeket – történhetett meg (pl. ilyen a MotoGP Online, amit a kiadó THQ nem finanszírozott volna).

Persze ez mind szép dolog, de minket igazán az érdekel, hogy mi itt Magyarországon mikor játszhatunk neten keresztül konzolajinkkal. Szerencsére az ősz folyamán mindkét cég lerántotta a leplet európai terveiről, így ezekről most be tudunk számolni.

Legnagyobb döbbenetünkre a Sony a sajtótájékoztatón kizárólag a szélessávú (az ADSL-t és az annál gyorsabb eléréseket soroljuk ide) modemjét, a Broadband Gaming Pack-et jelentette be, nagyon úgy néz ki, hogy Európában PS2-n csak ezen keresztül játszhatunk. Ez persze még Angliában vagy Németországban sincs igazán elterjedve, hát még nálunk – sajnos ezzel rengeteg embert zárnak ki a mókából (Xboxon ugye ez volt az alapkoncepció is, egyelőre nem tudni, hogy a Sony most miért hagyta el a lassabb eléréssel rendelkezőket).

A hivatalos dátum – jelenleg – a PS2 esetén 2003. tavasza, míg az Xbox Live esetében ez kissé precízebben van meghatározva: március 14-e, a konzol első születésnapja lesz a nagy nap. Ugyan hivatalosan mindkét gépen csak néhány országban indul be az online játék, de az azokról a területekről hozott modemekkel (PS2 esetén ez 70, az Xboxnál pedig 60 euró lesz – egy euró olyan 250 forint körül mozog) előreláthatólag minden további nélkül szállhatunk be a ringbe. Bár ilyesmiről nem szoktunk beszélni, de azért leszögeznénk, hogy neten keresztül kizárólag eredeti programokkal játszhatunk. Érdemes megjegyezni, hogy a PS2-es kezdő csomaghoz jár majd egy DVD tele kipróbálható demókkal, az Xboxoshoz pedig két teljes játék, a MotoGP Online és a Whacked! lesz csomagolva.

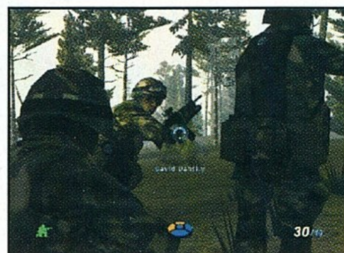
Természetesen amint közelebb ér a megjelenés időpontja, bővebben is foglalkozni fogunk a témával (például segítséget nyújtunk az elinduláshoz, összeszereléshez), de addig is lássuk az első online is játszható programokat, melyeket előreláthatólag 2003 nyaráig kipróbálhatunk – van köztük néhány frissen bejelentett is!






Cím	Platform	Kiadó	PAL megjelenés	Játékosok	
ATV OFFROAD FURY 2	PS2	Sony	2003. január	4	A legújabb homokjáró-szimulátor, valósághű fizikával
CRIMSON SKIES	Xbox	Microsoft	2003. május	4	Repülőgép-szimulátor egy vernei világban
DESTRUCTION DERBY ONLINE	PS2	Sony	?	?	Roncsderbi - ennél többet mi sem tudunk róla
FREQUENCY 2	PS2	Sony	2003. március 14.	2	A DJ-szimulátor folytatása, ahol már ketten mixelhetünk
HARDWARE: ONLINE ARENA	PS2	Sony	?	16	Sci-fi akciójáték rengeteg kipróbálható járművel
LAMBORGHINI	Xbox	Rage	2003. tavasz	8	Hagyományos autóverseny, ahol egymás kocsijait nyerhetjük el
MECHASSAULT	Xbox	Microsoft	2002. november	8	Meches akciójáték, ahol minden egyes házat szét lehet lőni
MIDTOWN MADNESS 3	Xbox	Microsoft	2003. május	?	Őrült autóverseny különböző metropoliszokban
MOTOGP	Xbox	THQ	2003. március 14.	16	A fantasztikus motorverseny netes változata
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN	Xbox	Activision	2003. tavasz	8	Második világháborús FPS, a nácik mellett sok zombival
SOCOM: US NAVY SEALS	PS2	Sony	2003. tavasz	16	FPS, ahol a terroristák és a jófiúk küzdenek egymással
THIS IS FOOTBALL 2004	PS2	Sony	?	?	A focijáték következő verziója
TOM CLANCY'S GHOST RECON	Xbox	Ubi Soft	2002. november	16	Taktikai kommandós-játék, realisztikus fegyverekkel
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	PS2	Activision	2002. november	4	Lásd ezen számunkat
TWISTED METAL: BLACK ONLINE	PS2	Sony	2003. tavasz	8	A tavalyi autós őrület online verziója
UNREAL CHAMPIONSHIP	Xbox	Infogrames	2002. november	8	FPS, rengeteg új játékmóddal és letölthető pályákkal
WHACKED!	Xbox	Microsoft	2003. március 14.	4	Super Smash Brothers-kópia
WRC ONLINE	PS2	Sony	?	?	A nagyszerű ralijáték neten is játszható változata






■ **Action Replay 2**

SZÉGYEN A CSALÁS, DE HASZNOS!

A fair play szabályai szerint csalni nem illik, de kit érdekel a fair play, amikor már ötvenedszer halálozunk el ugyanott a kedvenc játékunkban, és már napok óta nem tudunk egyről a kettőre jutni. Jó, persze a játékosok kemény magja ötvenegyedszer, sőt százötvenegyedszer is újrapróbálkozik, de ezzel a többség nem így van.

A csaláshoz kétféle módszer kínálkozik: az egyikre a fejlesztők szoktak lehetőséget biztosítani, a másikhoz viszont már nincs szükség a segítségükre.

Az első módszer az, ami tulajdonképpen a klasszikus „cheat" (vagyis csalás) fogalma alá tartozik. Például: „a főmenüben nyomd meg a Háromszög, Kör, Kör, Négyzet gombokat, és dajng! – mondjuk minden pálya választhatóvá válik." Természetesen a Cheat-rovatunkban közölt ilyen típusú csalásokat nem azzal a módszerrel fedezzük fel, hogy borongós délutánokon egy karton sör társaságában leülünk nyomkodni a kontroller gombjait, aztán várjuk, hogy melyik kombinációra történik valami (mondjuk elméletileg így is lehet cheatet találni, de egy kis időbe telik) – az ilyen cheatek ugyanis már „gyárilag" benne vannak majdnem minden játék kódjában, mert maguk a fejlesztők építik bele. Ennek az oka igen egyszerű: a játékfejlesztés egyik utolsó szakaszában, a béta-tesztelésben dolgozók munkáját könnyítik meg vele (itt tárják fel azokat a programhibákat, amik a fejlesztés alatt nem kerültek felszínre – vagy legalábbis itt kellene feltárni őket), amivel egy csomó időt takaríthatnak meg. Például a fenti példánál maradva: ha van egy egyszerű gombkombináció, ami kinyitja mondjuk az összes szintet egy húszpályás játéknál (vagy örökéletet ad, vagy az összes fegyvert, vagy akármi), akkor mondjuk a tizenhetedik szintet tesztelőknek nem kell állandóan elkecmeregniük a tizenhetedik szintig (vagy újrakezdeniük, amikor meghaltak, vagy megint összeszedegetniük az összes fegyvert, vagy akármi) – beütik a kódot, aztán sitty-sutty, már folytathatják is a munkát. Az ilyen tesztfunkciókat aztán megjelenés után kisebb-nagyobb idő elteltével nyilvánosságra is szokták hozni, ami aztán internetes honlapokon, szaklapokon oldalain, esetleg népdalban közkinccsé válnak. (Így tehát hiába is kértek tőlünk ilyen jellegű cheateket egy adott játékhoz, ha ahhoz éppen a fejlesztők NEM közölték ezeket. Maximum a „borongós délután"-verzióhoz tudunk folyamodni, az eredményhez szükséges mennyiségű szabad délutánunk pedig csak akkor lesz, ha a karton sör/délután üzemanyagot valaki szponzorálja… Mint látjátok, lehetőség szerint természetesen igyekszünk közölni a legfrissebbeket.)

A másik módszer sokkal egyszerűbb: a konzolok ugyebár célszámítógépek, tehát úgyis működnek, mint a számítógépek – ide-oda tologatják az adatokat, azaz tulajdonképpen egy programot futtatnak. Márpedig ha az ember tudja, hogy hol és hogyan kell ebben a programba belekontárkodnia ahhoz, hogy megváltoztassa a kinyitott szintek, az életek számát, vagy akármit tartalmazó adatokat, akkor már nyert ügye van. A „hol és hogyan" kérdésre adandó választ úgyszintén meg szokták adni jótét lelkek (habár ezek rendszerint már nem a fejlesztők), és hogy ezeket használni is tudd, egy kiegészítő egységre van szükséged, amit (a PS2-játékosok számára) itt Európában úgy hívnak, hogy Action Replay 2, USA-ban pedig úgy, hogy GameShark 2. (Oké, a csaláson kívül egyéb célokra is használható, de most ne térjünk el a témától!)

Gyanús előéletünkben már foglalkoztunk egyszer a témával, de mivel a hozzánk érkező levelek tanúsága szerint még nem egészen gömbölyű ennek a kütyünek a használata, így most átvesszük a dolgot még egyszer. Az Action Replay-kártyának már a neve nem újkeletű dolog, hiszen már a Commodore 64-hez is éppúgy kapható volt hasonló célú eszköz, mint a Sega és a Nintendo konzoljaihoz, vagy PlayStationhöz – és abban is biztosak lehetünk, hogy a jövőben sem kell lemondanunk róla. Azért van bebiztosítva a sikere, mert az AR-kártya a lehető legpraktikusabban csal (vagyis belekontárkodik a játékprogram kódjába), és a kártya gyártójánál mindent megtesznek a kedves vásárló érdekében: minden újabb játékhoz megkeresik a csalás lehetőségét, amit aztán szépen le is közölnek a weboldalukon.

A konzolok legújabb generációjánál a PS2-höz kapható AR2-kártyák terjedtek el rohamosan, de már a GameCube is kezd felzárkózni, hiszen ha minden igaz, akkor Mikulás meghozza a Kockához is a várva várt AR-kártyát. (Egyébként nemcsak csalni lehet vele, hanem régiófüggetlenné is teszi a gépet, azaz – NTSC kompatibilis TV-n – lehet majd játszani amerikai vagy japán import játékokkal. Figyelembe véve, hogy az európai kiadások gyakran hónapokat is késnek (lásd Resident Evil) ez igen kecsegtetően hangzik.)

Nézzük, hogyan működik a hókuszpókusz a gyakorlatban, a PS2-höz forgalmazott AR2-kártya esetében. A kütyüt a PS2 MagicGatejébe, vagyis az egyik memóriakártya helyére kell beilleszteni, s amennyiben csalni akarunk egy játékkal, úgy a kártyához mellékelt CD-vel kell a gépet elindítani. Kétféle AR2-kártya létezik, melyek közül a régebbinél a „Select Game" menüponttal juthatunk a játékokhoz korábban már bevitt csalásokhoz. (Megjegyzés: nem a memóriakártyánkon, hanem magán az AR2 kártyán tárolódnak a csalások.) Jónéhány régebbi játékhoz már gyárilag ki van mentve egynéhány csalás, s ezeket kapcsolgathatjuk ki/be (a Háromszöggel), ha a listáról kiválasztunk egy játékot.

Új kód bevitele esetén ugyanakkor a „New Game" pontra kell ráböknünk, majd be kell írnunk a játék címét. A későbbiekben ezt az „Edit Name" ponttal javíthatjuk, vagy a „Delete Game" gombbal törölhetjük. Miután a címet kimentettük, az előbb már említett kódszelektálás menüjébe jutunk, ahol a „New Code"-dal tudjuk beírni egy új kód nevét, amit a címhez hasonlóan szintén el kell tárolni (itt is van módosításra vagy törlésre lehetőség). Ezután jutunk a „Code Entry" menühöz, ahol az értékek beírása történik. A „New Value" ponttal írhatunk be új értékeket, amiket sajnos soronként kell elmenteni – arra tehát nincs lehetőség, hogy egyszerre vigyünk be több sort; a Csalás-rovatunkban ezért látod soronként megadva a szükséges értékeket. Ha netán elhibáznánk egy értéket, akkor egyszerűen csak rá kell böknünk, és módosíthatjuk, ha pedig valamire nincs már szükségünk, úgy ebben a menüben is van törlés parancs („Delete Value").

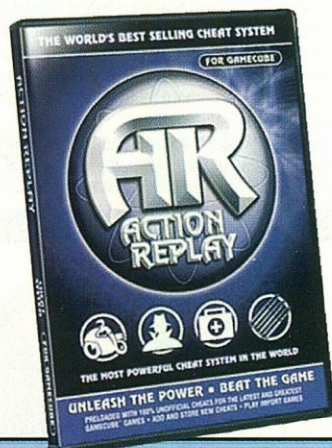
Miután megvagyunk a kiszemelt kódok beírásával, már csak a játék elindítása van hátra. Mint az eddig leírtakból kiderül, a kártya minden egyes lépésünket elmenti, ami abból a szempontból nem rossz dolog, hogy amennyiben kikapcsoljuk a gépet és később ugyanazon játékkal akarunk csalni, akkor a kártya CD-jének beolvasása után már alapban a legutóbb használt csalásokon áll a kártya, s csak indítanunk kell a játékot.

Az Action Replay 2 V2 kártyák esetében a kódok beírása már nem ennyire körülményes. Sokkal barátságosabb menü vár minket – nem is szólva az olyan extrákról, mint hogy a kártya régiófüggetlenné teszi a gép DVD-lejátszóját. Jóval ésszerűbben van összerendezve minden: a játéklistán (az „ActionReplay Codes"-szal léphetünk oda) a legfelül található „Add New Game"-mel írhatunk be új játékcímet, s a beviteléhez egy kellemes billentyűzetet kapunk. A kódlistán ugyanígy, vagyis a legfelső ponttal írhatunk be (a Master kód bevitele után) újabb kódnevet, s az értékek beírásához egy numerikus billentyűzetet kapunk, amivel egyszerre több sort is bevihetünk, mígnem a „Done" billentyűvel jóváhagyjuk az egészet. A menüben való lépkedéshez csupán a gombok jelentésével kell tisztában lennünk: a Háromszöggel javíthatunk, a Négyzettel törölhetünk, az X-szel ki/bekapcsolhatjuk a kódokat, a Körrel pedig visszaléphetünk. A játék elindítása ezek után ugyanúgy zajlik, mint a régi kártyánál.

Nos ennyi lenne az egész, viszont a kódok használatával kapcsolatban még meg kell jegyezni egy dolgot: az „M" vagyis a Master kódnak (ami önmagában még nem „csinál" semmit) mindig aktívnak kell lenni, mert az aktiválja az összes többit is. Amikor tehát a kódok menüjében kapcsolgatjuk ki/be a dolgokat, a Master kódnál mindig pipának kell lennie. A kódok kikapcsolására egyébként azért lehet szükség, mert az egymással ellentétes hatású kódok közül magától értetődően csak az egyiknek szabad aktívnak lennie, meg aztán előfordulhat olyan is, hogy túl sok kód van egyszerre bekapcsolva, a kártya már nem tud vele mit kezdeni, s ez egy hibaüzenetben nyilvánul meg.

Befejezésül pedig egy érdekesség: aki netán NTSC játékot is tud futtatni a gépén, úgy az Action Replay 2 kártyákkal amerikai kódok is bevihetők. Csupán arra kell ügyelni, hogy míg a PAL játékokhoz AR2 kódokat kell használni, addig az NTSC játékokhoz GameShark2 kódokat. Amerikában ugyanis ugyanezen kártyát GameShark2 néven forgalmazzák, és elképzelhető, hogy az NTSC-változatban a megváltoztatandó adatok máshol vannak.

Ja, még egy apróság – mennyibe kerül ez a ketyere? Körülbelül 14-15.000 forint körül van az ára, és gyakorlatilag minden kisker-szakboltban beszerezhető (ezekbe természetesen nem tartozik bele a Media Markt és hasonló hangárok).









■ Videójelek a konzolokon

VAN KÉPÜNK HOZZÁ!

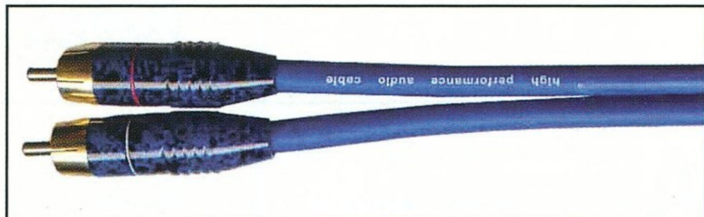
Ha az ember valami olyan berendezést vásárol, amelynek feladata az, hogy tévén megtekinthető képet állítson elő (például egy konzolt), akkor természetesen szeretné elérni a lehető legjobb képminőséget. Most egy kis segítséget szeretnénk nyújtani a különböző videójelek világában. (Habár a konzolok videojeleit vesézzük ki, de a lentiek tulajdonképpen egyaránt vonatkoznak az asztali DVD lejátszókra, illetve minden másra is, ami összeköthető valamilyen TV-vel/kivetítővel, így például a videómagnókra is.)

Ha vásárolunk egy konzolt, a dobozban általában a legegyszerűbb kábelt szoktuk találni, egy három RCA-kimenettel rendelkező madzagot, esetleg egy SCART csatlakozó-átalakítóval megspékelve Ez a legkevésbé jó minőséget nyújtja, mind kép, mind hang terén. Az RCA-kimenet egy egyszerű dugasz, amiből három (egy piros, egy sárga és egy fehér) lóg egymás mellett. A SCART egy másik típusú csatlakozó, ami leginkább Európában terjedt el. Ez az az aljzat, aminek a végén 21 lábacska helyezkedik el egy hosszúkás tokban – biztos látott már ilyet mindenki, aki már megkukkantotta a TV-je hátulját (és az a Junoszty fénykora után készült). A SCART csati nagy előnye, hogy egyaránt beküldhetünk rajta kompozit, S-Videó és RGB képet, illetve sztereó hangot. Persze itt is a tévé a szűk keresztmetszet, csak annak a jelnek a fogadására képes a SCART, amit a berendezés még bír. (Tehát lehet, hogy ugyan rendelkezik ilyen típusú aljzattal a tévé, nem feltétlenül biztos, hogy képes is fogadni például RGB-jelet, illetve több SCART-aljzattal ellátott tévéknek csak az egyik csatlakozója képes ezt kezelni.) Vegyük sorjában az egyes videojeleket, a legrosszabb képminőségűtől a legjobb felé haladva.

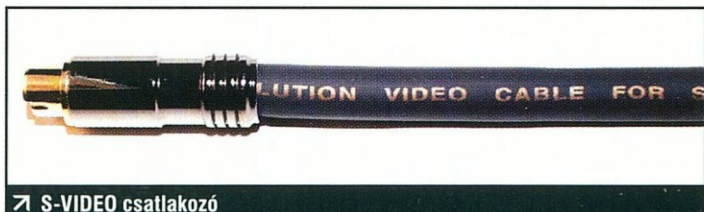
Legegyszerűbb megoldás a kompozit videojel, (ezt megkaphatjuk a géphez járó sima RCA dugón, vagy SCART csatlakozón keresztül is) – ez a legrosszabb minőség. Könnyen felismerhető: a TV képernyőjén „zizegnek" a feliratok, a kisebb betűket nehéz kiolvasni, a színek fakók, és kicsit homályos is a kép. Ez azért van, mert a videójel mindössze két szálon érkezik meg egyik készülékből a másikba (esetünkben a konzolból a tévébe).

Következő lépcső, az S-Videó jel, ami már egy sokkal jobb minőségű képtovábbító megoldás, itt már öt éren keresztül történik a kép összetevőinek továbbítása (három a színeknek, plusz szinkronjel). Ez a csatlakozás igen széles körben elterjedt; először az USA-ban találták ki, de aztán hamar megjelent Európában is, és ma már minden itthoni tévé is támogatja. S-Videónál nagyon jól észrevehető a képminőség javulása a kompozit jelhez képest: itt már megszűnik a betűk remegése, sokkal tisztább, zajmentesebb a kép, és a színek is sokkal finomabban jelennek meg. A csatlakozó a kis kerek négytűs dugóaljzatról ismerhető fel (de SCART csatolón keresztül is átküldhetünk S-Videó jelet).

Az RGB-jelnél, ahogy az S-Videónál is, több éren jut el a jel a fogadó készülékhez (ez más elven működik, de a részletekbe most nem megyünk bele). Ez a megoldás az S-Videónál is jobb képminőséget biztosít, még élesebb képet. (Érdekes, hogy az így kapott színek kicsit eltérnek az S-Videón átmenőtől, ezért egyesek ezt a megoldást nem nagyon kedvelik – nyilván nem szoktak a jóhoz.). Bekötése négy darab RCA kábelen, vagy SCART-on keresztül lehetséges, de az esetek túlnyomó részében az utóbbival történik meg. Rendkívüli előnye ennek a megoldásnak, hogy ez esetben teljesen mindegy, hogy a képet szolgáltató eszköz (konzol) PAL vagy NTSC jelet ad ki, mindig színes képet kapunk a tévén. (Régebbi típusú tévék esetén – amelyek kizárólag az európai PAL-rendszerben dolgoznak és az NTSC-szabványt nem támogatják – NTSC-jel esetén a többi megoldással csak fekete-fehér képet lehet a tévén elérni.)



↗ RCA csatlakozó



↗ S-VIDEO csatlakozó

A komponens képtovábbítás már a high-end kategória, konzolokon egyelőre nem nagyon alkalmazzák – inkább az asztali DVD lejátszók rendelkeznek ilyen kimenettel (ezekből is csak a felsőkategóriások). Tökéletes képminőséget biztosít, leginkább a hatalmas méretű vásznaknál van erre szükség, mivel a kivetítők igencsak felnagyítják a legapróbb hibát is. Három szál RCA kábel szükséges, hogy összekössük a jelforrást (pl.: DVD) a képalkotó eszközzel (pl.: projektor)

A HDTV képalkotás legtöbbünknek csak a jövő zenéje. Ez még elég újkeletű dolog, de mindenképp meg kell említenünk, mert az Xbox és a GameCube is rendelkezik ilyen kimenettel, és jelenleg a HDTV-s kép biztosítja a legjobb elérhető képminőséget mind TV-n, mind kivetítőn (de akár a mozivásznon is). Ez is hasonló a komponens jelhez, de itt a jelek digitális formában szállítódnak három szál RCA kábelen át, így gyakorlatilag minőségromlás nélkül kerül ki a kép a megjelenítő eszközre. Nem a megszokott tévé-elven működik a dolog, hanem sokkal inkább a számítógépes monitorokhoz hasonlít: itt nem egy analógsorokra bontott képet kapunk, hanem pixelekből van kirakva, igen nagy, akár 1280*1080 pixeles felbontással is. Amerikában egyre többen használják ezeket a rendszereket, de már kishazánkban is régóta lehet kapni olyan kivetítőket, amelyek kompatibilisek ezzel a szabvánnyal, csak persze ezeknek az ára elég borsos (kétmillió forint körül mozog egy ilyen projektor). Hátránya, hogy a DVD-k és a jelenlegi műsorszórás még nem használja ki, és Xbox vagy GameCube miatt beruházni egy ilyen cuccra pedig meglehetős luxus lenne.

Most, hogy már tudjuk, mi micsoda, térjünk vissza az elejére, és találjuk ki, mivel érdemes összekötni szeretett konzolunkat a TV-vel, vagy esetleg kivetítővel.

Ugyebár az alapból adott kábellel csak kompozit kimenetet kapunk, tehát kiegészítőként nem árt beruházni vagy egy S-Video-, vagy egy RGB-kábelre. (Megjegyzés: a PAL-rendszerű GameCube nem ad ki S-Videó jelet.) Persze ez nem feltétlenül muszáj, de aki már látta a különbséget egy kompozit és egy RGB vagy S-Videó kábel által megjelenített kép között, az már tudja miről beszélünk. A minőség tényleg olyan mértékben fejlődik, hogy az mindenképpen megéri azt a pár ezer forintot. PS2-nél és GC-nél, ezek csak egyszerű kábelek, mindössze a belsejükben, vagy a csatlakozásukban van eltérés, Xbox-nál viszont – bármelyiket választjuk – egy kis dobozkát is felfedezhetünk (persze csak az eredetiknél, az utángyártott kábelek semmi extrát nem tartalmaznak), ami az optikai kimenetet is tartalmazza. Ez csak az 5.1-es Dolby Digital, illetve DTS hanghoz szükséges – habár ebbe most nem megyünk bele, majd egy következő cikkben vesézzük ki a különböző hangformátumokat.

Mielőtt kiválasztjuk, hogy milyen kábelt szeretnénk, nagyon fontos, hogy ellenőrizzük le, hogy a TV-nk, vagy kivetítőnk tudja-e fogadni a kívánt jelet, különben csak fekete-fehér képet fogunk látni (jobb esetben), vagy egyáltalán semmit. Részünkről az RGB jelet ajánljuk SCART-on keresztül, ezt a kishazánkban a tévék nagy többsége tudja is fogadni, és így sokkal szebb képet kapunk, mintha az alap kábelt használnánk. Fentiek kapcsán nyilván sok kérdés felmerülhet (ha van érdeklődés, még szívesen foglalkozunk a témával), a legfontosabbra azonban már előre válaszolunk, nevzetesen: mennyibe kerül egy ilyen kábelvásárlós produkció. A szerkesztőségi PS2-höz kis gagyi (értsd: utángyártott) S-Videó kábelünket olyan 2.500 forint magasságában vásároltuk, az RGB-t 3.500-ért (az árak bruttóban értendők), és hasonlóak az árak Xbox esetén is. Az eredeti, azaz a Sony, Microsoft és Nintendo által gyártott kábelek valamivel drágábbak, 7-8.000 forint körül vesztegetik őket. Hogy megéri-e ez a befektetés, azt pedig csak azután döntsd el, ha már ismered a különbséget a kompozit jel által adott képhez képest...

↘ HDTV csatlakozó



↘ SCART csatlakozó



Xbox Controller S

Gyártó: Microsoft **Fogyasztói ár:** Kb. 15.000 Ft **Tesztpéldány:** X-Multimédiashop (*www.xms.hu, 239-6761*)

Az Xbox-szal kapcsolatos panaszok közül az egyik leggyakoribb a kontrollerrel volt kapcsolatos. Sokan idomtalannak, óriásinak tartották (tavaly kezdett ugye terjedni a pletyka, miszerint Nagyláb testvére, Nagykéz volt a designer), és bár mi a megszámlálhatatlan órányi Halozás és DoA3-azás következtében megszoktuk, az újoncokat sokszor megrémítette az irányító puszta mérete. Mivel ezt a japánoknál nem lehetne eladni (nekik egyébként is alig, de ez most mellékes), ezért oda terveztek egy kisebb gamepadet – és a nép óhajának engedve, kis átalakítások után ezt Európában is elérhetővé tették. Noha Amerikában az új Xboxok mellé már ez van csomagolva, nálunk egyelőre csak külön lehet megvenni.
A Controller S természetesen sokkal kisebb elődjénél, és általában elmondható, hogy minden játékban sokkal jobban kézre áll (igaz, ahol megszoktuk a régi gombkiosztást, ott lesznek gondjaink). Emellett a legnagyobb horderejű változtatás a színes gombok átrendezése. Nyilván a Microsoftnál rájöttek, hogy azért a Sonynál is tudhattak valamit, amikor megtervezték a PlayStation kontrollerét: a gombok immár ezen is a Dual Shocknál is megszokott kereszt alakban helyezkednek el. A fekete és a fehér nyomógombok a kontroller aljára költöztek (ha próbáltál már hátranézni a jobb kezed hatodik ujjával Need for Speedben, akkor ennek hallatán most igencsak mosolyra derülhetsz), mint ahogy a Back és a Start is, csak azok a másik oldalon helyezkednek el. A D-pad és a két analóg kar is új borítást kapott, így kevésbé csúszkál rajtuk a kéz – ez korábban főként a digitális iránygomboknál okozott gondokat. Mindent egybevetve: a Controller S-t csak ajánlani tudjuk, minden téren jobb, mint az eredeti, azt pedig pár órányi használata után már szokatlanul otrombának fogjuk találni. Az egyedüli problémát a hivatalos kontrollerek szokásosan magas ára okozhatja – viszont ezért, mint mindig, minőséget kapunk.



Xbox DVD Movie Playback Kit

Gyártó: Microsoft **Fogyasztói ár:** Kb. 14.000 Ft **Tesztpéldány:** X-Multimédiashop (*www.xms.hu, 239-6761*)

Mivel az Xbox DVD-lejátszója kompatíbilis a DVD-Videó szabvánnyal (ebben a formátumban készült DVD-mellékletünk is), természetesen a DVD-filmeket is megnézhetjük a géppel. Legalábbis elméletben, mert a gyakorlatban ehhez meg kell venni a DVD Kitet, ami ezt lehetővé teszi. Ha nincs a kis vevő az egyik kontrollerbemenetben, akkor Xboxunk hirtelen „megvakul", és nem ismeri fel a bele helyezett DVD-filmet. Lehet vitatkozni, hogy ez mennyire etikus a Microsoft részéről (nem annyira – de hát ez senkit sem lep meg, akinek valaha már volt szerencséje PC-hez), hiszen nem lehetett volna nehéz megírni a gamepades irányítást, mint mondjuk PS2-nél. Mindenesetre ez van, el kell fogadnunk. Egyébként ha még nincs DVD-lejátszónk, érdemes az Xbox-szal együtt rögtön beruházni egy ilyen szerkentyűre is, mert a minősége megegyezik egy jobb középkategóriás asztali DVD-lejátszóval (amelyek ugyanebben az árfekvésben kaphatók), és ezzel még Halozni is tudunk.
A csomagban van egy kis bigyó (hivatalos nevén: dongle – a kifejezés magyarításán már dolgozik az MTA egyik különítménye), amit az egyik kontroller helyére dughatunk, ez veszi a távirányító jeleit. Mégpedig egész jó hatásfokkal, mert nem találtunk még olyan nagy szobát, ahol ne működött volna (a fal azért megállítja, mert nem rádiós, hanem infrás). A távirányító kinézete meglehetősen vegyes érzelmeket kelt, a Benetton-típusú színkompozíciók szerelmeseiben kétségkívül pozitívakat. Őszintén szólva, azért lehetett volna valami komolyabb kinézetű borítást is tervezni neki... Két AAA típusú elemet (a ceruzaelemnél egy számmal kisebb) használ, és nálunk már jó három hónapja üzemel az eredeti készlettel, meglehetősen intenzív használat mellett.
A távirányítón egyébként minden szokásos DVD-funkció könnyedén elérhető, de külön felhívnánk a figyelmet a Display-gombra, amivel rengeteg varázslatot csalhatunk elő. Ezt lenyomva, a képernyőn megjelenik egy kis csík, több hasznos opcióval. Akár menet közben is változtathatunk a feliraton és a nyelven, az ezt támogató lemezeken (pl. koncerteken vagy, hm, oktatófilmeken) váltogathatunk a kameranézetek között, és akár az Xbox menüjébe is kiugorhatunk, hogy megváltoztassunk valamit (például, hogy bekapcsoljuk a Dolby hangzást). Szintén innen érhető el a zoom is, és akár tízszeres nagyításban is megnézhetjük a filmeket.
Ha van Xboxod, szinte kötelező beruházás hozzá egy ilyen készlet – már csak azért is, hogy a MultiPlay! DVD-mellékletét áttanulmányozhasd.



Nintendo WaveBird

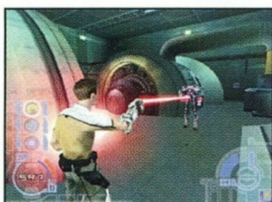
Gyártó: Nintendo **Fogyasztói ár:** Kb. 19.000 Ft **Tesztpéldány:** X-Multimédiashop (*www.xms.hu, 239-6761*)

Bár a koncepció már igen régi, a konzolgyártók eddig még nem csaptak le a drótnélküli kontrollerek által nyújtott lehetőségekre. Egészen mostanáig, mert a Nintendo kiadta a WaveBird-öt, ami már Európában is elérhető (a hivatalos forgalmazónál egyelőre még nem kapható).
A WaveBird rádiójelekkel kommunikál a GC-be dugott kis vevőkészülékkel, így aztán nem kell ügyelni arra, hogy ne legyen semmi a gép és köztünk. A hivatalos adatok szerint 7-8 méterig ideálisan használható, de mi sikeresen használtuk több, mint húsz méterről, három falon és egy forgalmas utcán (!) keresztül. (Mondjuk Mario meghalt, de ez esetben ez elhanyagolható tényező volt...) Így semmilyen gondunk nem lehet, és elkerülhetjük a hagyományos kontroller viszonylag rövid zsinegéből adódó kellemetlenségeket. Ezt különösen az tudja értékelni, aki mondjuk a GameCube mellett két PS2-t és egy Xboxot is tárol a tévé mellett, és a tápokkal kialakuló kábelrengeteg leginkább egy tál makaróni társaságában eltöltött ebédhez hasonlatos. Vannak azért egyéb ötletes felhasználási területei is, például: ha a fürdőszobából rálátsz a tévére... (további fejtegetés nyilván felesleges) Egyszerre akár 16 WaveBirdöt is használhatunk, mert mindegyik egy adott csatornán adja a jeleket (ezt egy kis tekerővel állíthatjuk be mind a gamepaden, mind a vevőkészüléken), így nem zavarják egymást.
A drótnélküli irányító kizárólag szürke színben kapható, és két ceruzaelemmel a cég szerint legalább100 órán át kell bírnia. Mi ennek körülbelül felét-harmadát töltöttük el eddig vele, és eddig semmi gond nem jelentkezett. Külön kiemelendő, hogy minden eddigi és a jövőben megjelenő játékkal kompatibilis, hiszen ugyanazon gombokkal rendelkezik, ugyanolyan elosztásban, mint a hagyományos irányító.
Az egyetlen hátránya, hogy nincs benne vibráció, mert a motorok használata a használati időt 8-10 órára (!) csökkentette volna. Más kérdés, hogy eddig nem nagyon volt olyan játék, ahol ez befolyásolta a játékmenetet – állítólag a Zelda lesz az egyetlen ilyen.




Egy kis lézer kellő hatást gyakorol a hívatlan látogatókra


A Mars atmoszféráját csakis szkafanderben lehet elviselni




A félkarú, félszemű szuperhős

RTX RED ROCK

TÍPUS AKCIÓ/KALAND **KIADÓ** LUCASARTS **FEJLESZTŐ** LUCASARTS **MEGJELENÉS** 2003.03.02. **NTSC** 2003.II.NEGYEDÉV **PAL**



Amikor a LucasArts háza tájáról érkezik valami hír, mindenki azonnal valami Star Wars-játékra gondol, hiszen egy ideje szinte mást se csinál a cég, mint hogy a híres univerzumból próbál újabb dollárokat kifacsarni. Kész csoda, hogy két Star Wars játék között azért még gondot fordítanak más címekre is, s folytatódnak például Indiana Jones kalandjai, avagy a Full Throttle-nek is készül a második része (ami számomra különösen kedves). Sőt még egy új hőssel is előrukkolnak, akit a közönség nagy örömmel fog üdvözölni a LucasArts hírességei között – legalábbis így vélekedik róla a cég marketing igazgatója, aki szerint jobb lesz megjegyezni eme fickónak a nevét, mert egy egész sorozatot kívánnak ráépíteni.

Eugene Zeno Wheeler a hadsereg őrnagya, asztronauta, és egyben egy vérprofi katona a XXII. századból. Szakzsargonnal élve egy Radical Tactics Expert (azaz rövidítve RTX), mely megnevezés azokat a speciálisan kiképzett katonákat illeti meg, akik a legrátermettebb, legkeményebb tagjai a fegyveres erőknek, s egyedülálló stratégiai érzékkel, kiváló helyzetmegoldó képességgel rendelkeznek. Afféle szamuráj harcosok a jövőben. Wheeler őrnagy egészen pontosan a 2103-as esztendő hőse, mikor is olyan idők közelednek, hogy egy magafajta fickónak akad tennivalója bőven.

Sokáig úgy tűnt, minden a legnagyobb rendben halad: az emberi civilizáció soha nem látott technikai színvonalra fejlődött, s a környező planéták meghódításába fogott. A Föld szülöttei távoli bolygókra költöztek, nem is sejtve, hogy mekkora veszély leselkedik rájuk. Immáron azonban kétség sem férhet hozzá, hogy brutális idegen hódítók fenyegetik a Földet, akik időközben megtámadták Red Rockot, a Marson létesített első emberi kolóniát.

E. Z. Wheelert pontosan az ilyen előre nem látható és kényes helyzetekre képezték ki. Éppen az olyan esetekre, amikor a legkisebb kommandó bevetése is tragédiával járhat, viszont egy egyszemélyes hadsereg eséllyel siethet az esetleges túlélők vagy túszok segítségére. Szóval hogy az idegenek nehogy a Föld ostromlásába fogjanak, a felettesei Wheelert küldik a Marsra, hogy rendet tegyen – ha már egyszer úgyis ott állomásozik a Phoboson. Mi tagadás, a feladat pont neki való, hiszen ő tulajdonképpen már nem is egészen ember: egy baleset révén a jobb karja és a bal szeme mesterségesen lett pótolva (*bocs, de megtükröztem a fickót – a törd.*), s minthogy igencsak sajátos implantokkal látták el, a kitűnő katona halálos fegyverré formálódott át.

A játék tervezője (aki egy egyébként egy "Mars-megszállottnak" vallja magát) szemlátomást nagyon büszke a sztorira, mert már több részletet is előre kikotyogott, melyekkel

A robotok elvégzik helyettünk a veszélyes munkát

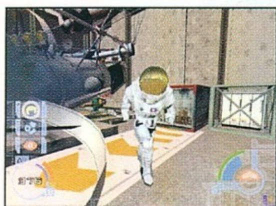

Kukucs, van ott valaki?




Kukucs, van ott valaki?

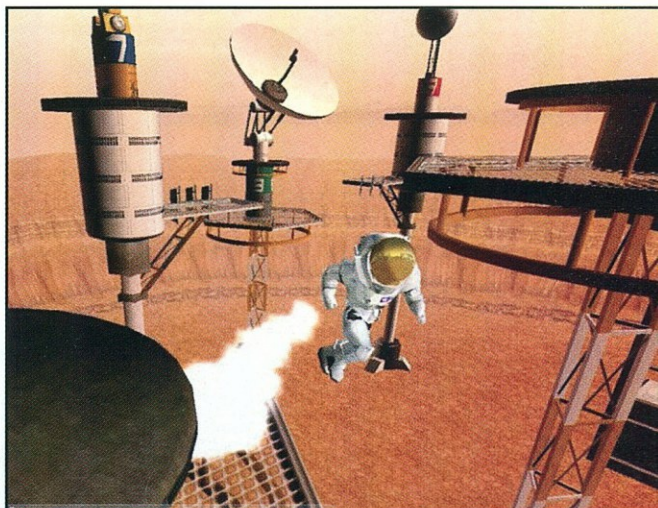


A klasszikus "két tűz között" esete









A szkafanderhez ezek szerint jetpack is jár

nyilván az érdeklődést akarta felcsigázni. A játék ott kezdődik, hogy Wheeler megérkezik a Phobosra (a Mars egyik holdjára), s figyelemmel kíséri a L.E.D.-ként "jegyzett" idegen faj mozgását, akik az értesülései szerint a teljes kolónia lakosságát lemészárolták. Ennek azonban nyomban ellentmond, amikor egy segélykérő hívást kap a Red Rock kolónia roppant csinos főnökétől, egy bizonyos Cimmeria Rajantól. Bár a hadsereg már lemondott a túlélőkről, kiderül, hogy a fiatal nő és még néhány társa (köztük egy Borisz nevű vén bolond) még mindig kitart. Emberünk egy percig sem habozik: leereszkedik a Mars felszínére és rögtönzött mentőakcióba fog. Fagyott, kopár pusztaságokon vág át, földalatti vízereken úszik keresztül, és behatolva a lerombolt kolónia területére szembeszáll az agresszorokkal. Mi több: óvatosan fellóg az idegenek hajójára, s belülről próbálja bomlasztani az ellenséget. A bolygó visszafoglalása során eközben meglepve tapasztalhatja, hogy még szövetségesei is akadnak: titokzatos szellemek segítenek, hogy az öngyilkos küldetés végül ne Wheeler halálával végződjön.

A LucasArts illetékesei elmondták: a játéknak minden egyes elemét a NASA adatai és tervei inspirálták, mert egy olyan környezetet kívántak kialakítani, amilyen szerintük valóban lesz a világunk 100 év múlva. Nem akartak túlzottan elrugaszkodni a valóságtól, ugyanakkor azt is célul tűzték ki, hogy ultramodernnek látszódjék minden, s várható technikai fejlettségen túl az életkörülményeket is reálisan próbálták elképzelni. Mindezen törekvések eredményeként – meg persze a játékhoz írt különleges grafikai motor jóvoltából – a szépen textúrázott helyszínek teljesen életszerűek lesznek. Egy igazi sci-fibe fogunk cseppenni, úgyhogy Red Rockba érkezve kb. úgy fogjuk magunkat érezni, mint Schwarzenegger a Total Recallban (ami ugyebár szintén a vörös bolygón játszódott). Egy olyan elképzelt jövőbe tévedünk, ami teljesen természetes: noha a főhős elég különös figura, nem egy Luke Skywalkert fogunk irányítani, nem áll rendelkezésünkre jedi erő, s ehhez például az is hozzátartozik, hogy nem lehet csak úgy nyugodtan sétafikálni a Mars felszínén. Ha kimegyünk a szabadba, azt csakis szkafanderben tehetjük meg, a szkafanderhez pedig véges készletű oxigénpalack is tartozik, tehát nem lehetünk kint sokáig.

A játék összesen10 pályából fog állni, melyek első pillantásra semmiben sem különböznek a hasonló akciójátékoktól: emberünket külső nézetből irányítva ajtókat kell megnyitnunk, kapcsolókat és persze kulcsokat kell keresgélnünk. Kicsit "mélyebbre ásva" magunkat azonban hamarosan rájöhetünk, hogy bizonyos akadályok leküzdéséhez még a legkiválóbb katonának is segítségre van szüksége, s kicsit komplexebb megoldásokk is színesítik a kalandot. Mert például mit lehet akkor tenni, ha egy zárt ajtót csak a túloldalról lehet kinyitni? Nos ilyenkor jön a képbe egy másik szereplő.

Jóllehet Wheeler magányos farkas, azért nincs teljesen egyedül. Egy kellemes női hang kíséri őt mindenhová, "aki" az ő legmegbízhatóbb, leghűségesebb társa. Ez a "személy" nem más, mint IRIS, a digitális személyi titkár, avagy hivatalos megnevezésén az Independent Removeable Information System. Voltaképpen egy számítógépről, illetve egy mesterséges intelligenciáról van szó, ami azonban erőteljesen nőies jellemmel rendelkezik. IRIS szereti gyötörni, ugratni vagy épp ingerelni hősünket, ugyanakkor viszont hasznos tanácsokkal is szolgál, mert a bázison több olyan csatlakozó is található, amire rákapcsolhatjuk, s így információkat hívhatunk le a helyi hálózatról. Még leglényegesebb, hogy ugyanezen módszerrel az irányításunk alá tudunk vonni mondjuk egy elhagyatott terepjárót, vagy más érdekes Marsbéli járművet, és a szolgálatunkba állíthatjuk a bázis robotjait. Egy robot pedig beférhet esetleg olyan helyekre is, ahol emberünk nem tud átmenni, s így persze kerülőutakat találhatunk vele. A bázison többféle robot is fellelhető, s mindegyik teljesen egyedi konstrukció: az egyik repülni tud, míg a másik aprócska és ezért észrevétlen tud maradni, a lézerfúró pedig piszkos munkákhoz vethető be.

Az ilyen és hasonló eseményeknek köszönhetően nem csupán arra megy ki a játék, hogy odamegyünk a Marsra, aztán mindenkit és mindent szétlövünk. Ehelyett inkább szerepet kapnak bizonyos stratégiai elemek és a terep felderítése. A játéknak csupán 60%-a lesz akció, a fennmaradó részt 20%-ban gondolkodtató elemek, 20%-ban pedig járművek vagy robotok irányítása fogja kitenni – netán ezek kombinációja. Például megeshet, hogy csatornákon át kúszva kell megtalálnunk a helyes utat, s hogy azért ne unatkozzunk, rögtön utána puffogtatnunk is kell rendesen. Ahogy az lenni szokott, a baj csőstül jön: nem csupán a hódító idegenek támadásaira számíthatunk, hanem akadnak kisebb barátságtalan lények is, amelyek mondjuk rátapadnak az ember fejére és elszívják az életerőt. Az idegenekkel való tűzharc ugyanakkor taktikát kíván, tehát az "előbújok a fedezékből és úgy tüzelek" technikát gyakran alkalmaznunk kell. Automatikus célbefogás és intelligens célkör segít a harcban – utóbbi nagysága egyben jelzés is: minél nagyobb, annál pontatlanabbak a lövéseink.

Figyelmet érdemel hősünk fegyverarzenálja is. Aki arra számít, hogy shotgunnal meg géppisztollyal kell mészárszékké alakítani a bázist, az bizony meg fog lepődni. A már említett "testi hibák" ugyanis a jövőben inkább hasznára válnak a katonaembernek. Hősünk különleges jobb karját folyamatosan cserélgethetjük, és univerzálisan használhatjuk az eltérő "művégtagjait" – és nemcsak harcra. Ha arra támad gusztusunk, lézerfegyvert csatolhatunk fel vagy épp gránátvetővé alakíthatjuk át a kezét, viszont ha úgy hozza a szükség, egy másik egységet felcsavarva csáklyát lőhetünk ki, s azzal húzathatjuk fel magunkat a magasabb helyekre.

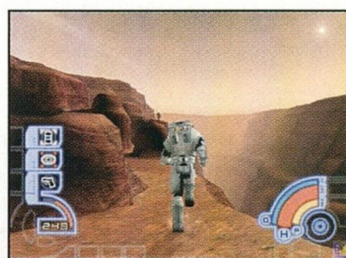
Újabb fegyverként értékelhető emberünk bal szeme is, ami – nyilván ez a képeinken is látszik – már csak a megjelenésében sem hétköznapi. A mesterséges szem jóval többet képes érzékelni annál, mint amit a normális halandók látnak, s így be tudjuk fogni az ellenségeinket még akkor is, ha azok megbújva várnak ránk valahol, valamint időben észrevehetjük a csapdákat is, és megtalálhatjuk a power-upokat. Öt különböző technikával lehet nézelődni: normál, infravörös, HUD, ultraviola, és electroscan üzemmódok léteznek.

A RTX Red Rock öt darab multiplayer szinttel is büszkélkedhet: osztott képernyővel egymás ellen küzdhet két játékos, zászlózsákmányolós (capture the flag) bajnokságot is lehet rendezni, valamint a küldetések során igénybe vehető járművekkel versenyeket is rendezhetünk.

Egyelőre még javában tart a grafikai engine tökéletesítése, de az már majdnem biztosnak látszik, hogy valósághű fizika és animáció lesz jelen mindenhol, és persze látványeffektusokkal is megpakolják a játékot rendesen. A PS2 tetemes mennyiségű poligonkészlete nem mindennapi látványt produkál a hozzáértő programozók munkájának hála, és bár a GC e téren gyengébben muzsikál, az alkotók ígéretei szerint annak a hardvernek is ki fogják használni az erősségeit. Kíváncsian várjuk tehát a fejleményeket – főleg annak a tudatában, hogy a Lucasarts olyan sokat vár el ettől a most debütáló főhősétől.

Kicsit az emberünk is hozzájárul a bázis leamortizálásához





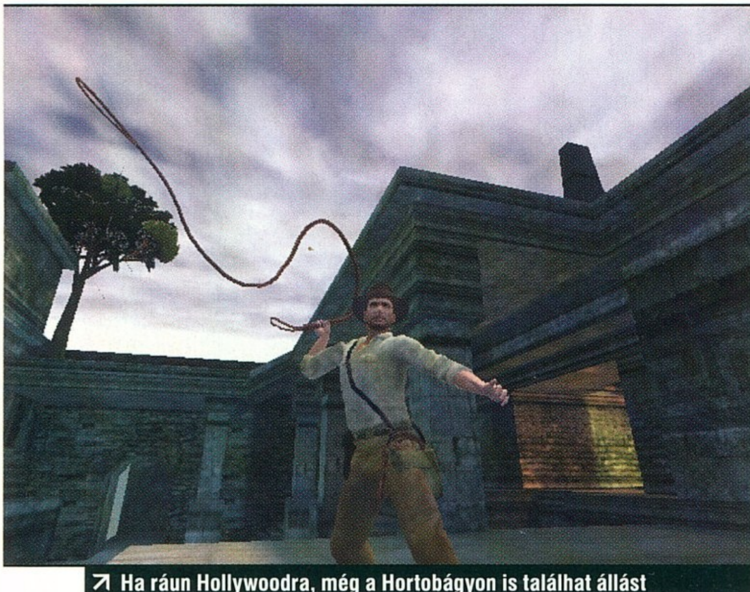


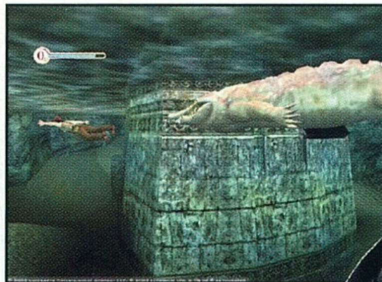
ELSŐ BENYOMÁSOK

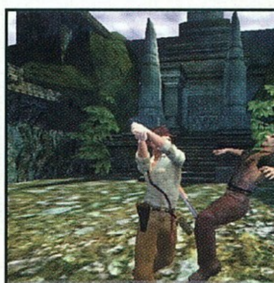
KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT ________ 80%

A fejlesztőcsapat kétségtelenül profikból áll, és a sci-fi téma is hálásnak mutatkozik - reméljük, jó sül ki belőle.




↗ Ha ráun Hollywoodra, még a Hortobágyon is találhat állást







■ Dr. Jones még nem ment nyugdíjba

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

TÍPUS AKCIÓ/KALAND **KIADÓ** LUCASARTS **FEJLESZTŐ** THE COLLECTIVE **MEGJELENÉS** 2003. TAVASZ

A hírek-pletykák szerint az Indiana Jones 4. epizódját csak 2004-ben kezdik el forgatni, és még a teljes címét sem hozták nyilvánosságra – a LucasArts azonban rövidesen egy (nem a korábbi filmek történetére épülő) játékkal kínálja meg a professzor, valamint az akció-kaland játékstílus rajongóit.

Egy Indy-történettől elvárható módon az okkult tanok, a mágia és egy misztikus ereklye játsszák a főszerepet, miközben a való világban mozog a játékos. Mit mozog! Bejárja jó részét, mint azt az összes Indy-moziban meg lehetett tapasztalni. A kutatás tárgya ez alkalommal a "Sárkány Szíve" hangzatos nevet viselő fekete igazgyöngy, amit az első kínai császárral együtt temettek el, s aminek gyakorlati és nagyságrendekkel nagyobb eszmei értéke mind eltörpül legendás okkult hatalma mellett. A Sárkány Szíve ugyanis gazdáját az elmék átformálásának, az emberek gondolatainak megváltoztatásának képességével ruházza fel.

Mindez 1935-ben történik, az Indiana Jones történetekben már megszokott, második világháború előtti "fokozódó nemzetközi helyzet"-ben. Az ereklyékre vadászó nácik figyelmét természetesen ez a misztikus tárgy sem kerüli el – s jó szokásukhoz híven most is megtalálják a helyi rosszfiúkat, a hierarchikusan és igen jól szervezett kínai alvilág Fekete Sárkány Triádjaiban. A világ különböző tájait pedig azért kell bejárnia az akcióhős-régészprofesszort irányító játékosnak, mert bár a Sárkány Szívével örök nyugalomra tért uralkodó sírja Kínában rejtezik, az eltemetése óta eltelt 2000 év alatt a bejutáshoz szükséges kulcs három darabja kalandos és hosszú utat járt be. Az utazások nemcsak a hagyományok miatt illeszkednek az Indiana Jones-történetekhez – még a filmek jelentette idővonalba is beillesztették a császár sírjának Kínában véget érő történetét. A sztori a második film (ami magyar keresztségében az Indiana Jones és a Végzet Temploma címet kapta) előtt játszódik, ami ugye éppen Kínából indul.

Az Indiana Jones and the Emperor's Tomb abban is a filmekhez közelít, hogy az ellenfelek jó részét nem kisebb-nagyobb távolságból kell levadászni valamilyen fegyverrel, hanem igazi testközeli adok-kapokban kell felülkerekedni. A játékban 10 pálya fogja várni az ereklyét a tudományos érdeklődés, és a – mint mindig – múzeumi közkinccsé tétel céljából hajszoló játékosokat. A látványos helyszínek között többségében valódi minták (fényképek és történelmi dokumentumok) alapján megrajzolt környezetekkel találkozunk, például egy XV. századi prágai kastéllyal vagy az isztambuli víz alatti palotával. No, persze az ázsiai tájak sem maradnak ki a kalandozásból, így Indynek a kínai hegyvidék mellett Hong Kong sikátoraiban is dolga akad.

A fejlesztők nyilatkozataikban, a szokásoktól eltérően nem magasztalják az egekig az új konzolgeneráció tagjainak képességeit – csupán annak az elégedettségüknek adnak hangot, hogy végre olyan erőforrásokra és képességekre támaszkodhatnak, amik ki tudják elégíteni a játék megjelenési, mozgás- és fizikai modelljéről alkotott vágyaikat. A gyakorlatban ez annyit jelent, hogy például az Indiana Joneshoz elválaszthatatlanul hozzánőtt Harrison Ford közismert vonásai részletesen kidolgozottak a játékban, vagy éppen a környezet tárgyait lehet olyan (látszólag) ötletszerűen bevonni egy-egy összecsapásba, mint azt a filmekben teszi minden idők "legakcióhősebb" régészprofesszora. Persze nem maradhatott ki az "Indiana Jones-ság" lényegét jelentő ostorhasználat sem. A főhős férfiasságát bizonyítandó, egy csinos nőszemély természetesen ebből a történetből sem hiányzik – most is egy harciasabb hölgyet rendeltek az alkotók a macsó régészprofesszor mellé. Mei Ying neve hallatán elég egyértelművé válik, hogy a bájos kísérő mely népcsoport tagja. A rendes körülmények között az Indy megbízójának asszisztenseként tevékenykedő hölgyről rövid úton kiderül az is, hogy nem csupán tárgyi és folklór tudásával segíti a kripta kulcsainak hajszolását, de elég hatékony a kung-fu gyakorlati alkalmazásában is.

A játék motorja a Buffy the Vampire Slayerben debütált, Slayer nevet viselő rendszer – amit nem csak egyszerűen átemeltek, de jócskán ki is bővítettek a The Collective programozói. A kész motor használatának javára lehet írni azt a látvány szempontjából korántsem lényegtelen apróságot, hogy a fizikai modellezés kidolgozása helyett annak finomhangolására jóval több idő jutott – így több küzdőstílus részletes mozdulatait is kidolgozhatták az animátorok. Sajnos a játékhoz kiadott előzetes – és a DVD mellékleten megnézhető – videóban a látványos kínai pusztakezes

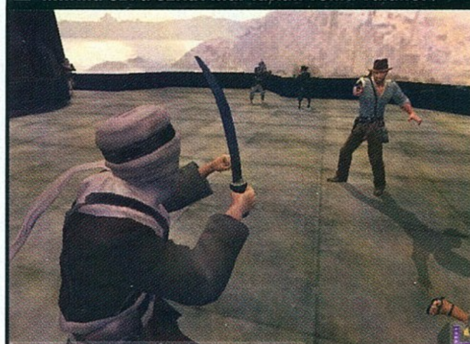
↘ Ötven dollár a kalaposra! Tuti nyerő tipp!



↘ Ő lesz az, aki végleges szőrtelenítést vállal



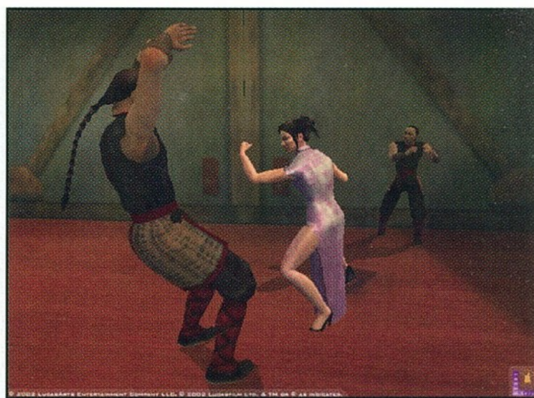
↘ Mintha ezt a szitut már láttuk volna valahol





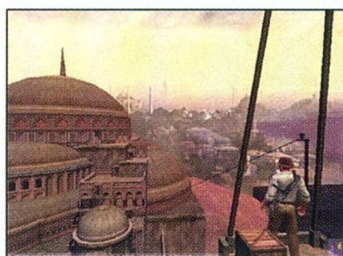


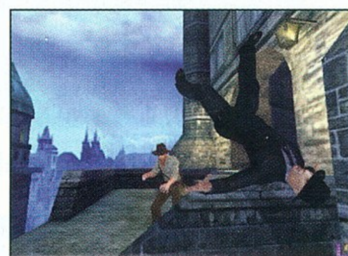
Az ostoron lengés persze most sem hiányozhat



Akcióban az erika szí densz szkúl hongkongi tagozata







harctechnikákat nem mutatják be, csupán Indiana Jones bokszelemekkel fűszerezett utcai harcos stílusa jelenik meg. Az azonban már ennyiből is látható, hogy a – trendektől eltérően – nem motion capture-eljárással, hanem kézzel kidolgozott mozdulatok kellemesen sokfélék és gördülékenyek. A stílusba tartozó játékok egyik örök problémáját, a kameramozgatást már a Slayer engine-t használó előző játékban is kielégítően sikerült megoldani, s remélhetőleg az Indy-kaland végleges verziójára sikerül azt is megoldani, hogy a falak és tereptárgyak áttetszővé váljanak, ha netán útjában lennének a kamerának.

Arról, hogy a sokféle mozdulat ne jelentse az irányítás bonyolultságának gordiuszi magasságokba emelkedését, a már sok játékban megtapasztalt, különböző hatékonysággal működő félautomata harcrendszer hivatott gondoskodni. Magyarul mondva a program közelharcaiban a játékosnak csupán két akciógombot kell használnia az irányító kar mellett, azt pedig, hogy milyen lendítés, ütés vagy épp grabancmegragadás lesz belőle, az ellenfél helyzete és az előző mozdulatok alapján dől el. Kis túlzással élve kombónak is nevezhető az, hogy ha háromszor visz be a játékos egyhuzamban ugyanannak az ellenfélnek sikeres találatot, akkor nagyobbat (látványban és hatásfokban egyaránt) csattan az ütés. Mi több, a környező tárgyak némelyike vagy azok roncsai is felhasználhatók alkalmi ütőfegyverként.

A csattanós öklök és kényes helyekre bezúduló térdek mellett azért jut szerep a fegyvereknek is: a megszokott forgótáras pisztoly mellett sörétes és golyós puskák és géppisztolyok is bevethetők. A hozzájuk való lőszer gyűjtögetése pedig állandó elfoglaltságot jelent, mint ahogy az igen hatékony dinamitrudakból, illetve víz alatti robbanótöltetekből megfelelő mennyiség összecsápolása. Az álladó kelléknek számító ostor nem csak az akadályok leküzdésében kap szerepet, de fegyverként is használható – például remekül ki lehet csapkodni a rosszfiúk kezéből a fegyvereket, s bár igaz, hogy hatótávolsága erőteljesen korlátozott, legalább lőszert sem használ. A csetepatékban lestrapálódó Indy frissessége pedig nemes egyszerűséggel, kulacsból elfogyasztott víz kortyolgatásával pótolható, amit értelemszerűen a pályákon fel-felbukkanó forrásokból és kutakból lehet feltölteni.

A Sárkány Szíve után kutató nácik persze nemcsak izomembereket és kézifegyverekkel felszerelt katonákat küldenek az Indiana Jones nevű probléma végleges megoldására, de gőzerővel fejlesztett hadigépezetük büszkeségeit is bevetik. A járműveket vagy éppen vadászbombázókat pedig kézifegyverekkel leszedni még Indy számára is erős kihívás – épp ezért a jó eséllyel lehet számítani állványos géppuskák és komolyabb rombolóeszközök felbukkanására.

A felvehető tárgyak sora koránt sem merül ki a fegyverként használható eszközökkel, hiszen a kripta kulcsát és a különféle csapdák kijátszásához szükséges herkentyűket is mind be kell gyűjteni. Hiszen az Indiana Jones and the Emperor's Tomb éppen ettől a keresgélős-gyűjtögetős-információgyűjtős cselekménytől válik kalandjátékká, igazi Indiana Jones-játékká pedig a furfangos csapdáktól, amik évezredek után is olajozottan működnek. A leszakadó padlók, és falakból előröppenő dárdák megkerülésére, a kötél vagy lánc megmászása mellett olyan őrült megmozdulásokra is módja van a játékosnak, mint a nagy mélységek fölött egy szál drótkötélen való végigszánkázás. Részben a filmek hangulatának mind jobb megközelítése okán, részben pedig a stílushoz tartozó játékokkal szemben támasztott legújabb elvárásoknak megfelelően, a gyalogos, vagy inkább emberközpontú közlekedés mellett különféle vezethető járművek is szerephez jutnak a programban. A legjobb példa erre talán a riksás üldözés, amiben a hongkongi sikátorokban van szerencséje részt venni a játékosnak.

A fejlesztő és kiadó ígérete szerint a játéknak – kicsit talán a stílusából adódóan – nem lesz hálózati, vagy többjátékos üzemmódja, az alternatív cselekményszövést és az eltérő végkifejleteket pedig az Indiana Jones-mítoszhoz szigorúan igazodó "forgatókönyv" miatt nem akarták bevállalni. Kétségtelen, hogy a rajongóknak ez utóbbi tökéletes kárpótlást jelent a csak egyedül játszható és kötött sorrendű küldetésekért. Azokat pedig, akikben nem maradt meg az Indiana Jones-szá válás gyermeki vágya, néhány, a pályákon felbukkanó mini-játék hivatott extra élményben részesíteni.

Nem megmondtam, hogy pirított tészták kérek a gung-bao csirke mellé!?

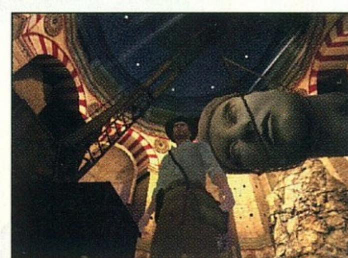












ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT ______ 75%

Természetfeletti erők, ostor, kalap és hatalmas pofonok - Laránák még gondjai lehetnek!





↗ "Bontsd ki nyugodtan, Marcsikám - csak várd meg, míg elmegyek!"









■ A galád család mindennapjai

THE SIMS

TÍPUS EMBER-SZIMULÁTOR **KIADÓ** ELECTRONIC ARTS **FEJLESZTŐ** EDGE OF REALITY **MEGJELENÉS** 2003.01.15. NTSC

1989-et írtunk, amikor az Infogrames kiadásában megjelent a Sim City című játék, Amigára, PC-re, majd nemsokára Commodore 64-re (!), aminek a fejlesztője egy bizonyos Maxis nevű csapat volt. A feladat egy város irányítása volt és nagyjából úgy lehetne leírni, hogy a polgármesteri feladatokat kellett ellátnunk. Na persze nem úgy, hogy mindenféle rendezvényeken hosszú történeteket meséltünk elméleti metróvonalaktól kezdve az elméleti világvárosokig, hanem a gyakorlatban, ráadásul a fejlesztések és építések mellett tekintettel kellett lenni a lakosság hangulatára is. A játék elképesztően sikeres volt, és ezt bizonyítja az is, hogy két folytatást is megért (és hamarosan jön a negyedik rész, habár egyelőre csak PC-re), a Sim-előtagot kapott játékok pedig egész komoly univerzummá kerekedtek. Volt mindenféle: Sim Earth, Sim Life, Sim Isle, Sim Farm stb., sőt néhány bizarrabb is, teszem azt a Sim Ant, ahol egy hangyaboly életébe mászhattunk bele. A játékok ugyan témájukban meglehetősen eltértek egymástól, de mindegyikben egy közösség életét kellett döntéseinkkel és parancsainkkal befolyásolnunk. Mint oly sok más sikeres fejlesztőcsapatot, idővel aztán a fejlesztő Maxist is szépen behappolta az Electronic Arts, és az újabb Simek már az ő égiszük alatt jelentek meg. Ebbe a sorba tartozik a The Sims is, amely három évvel ezelőtt jött ki PC-re, és olyan eladásokat produkált, amitől még a kiadó és a fejlesztő is teljesen ledöbbent: ez lett a világon a legnagyobb példányszámban elkelt PC-s játék. Ez idáig hét kiegészítő-lemezt adtak ki hozzá, és a teljes eladások ezekkel együtt már valahol tízmillió körül járhatnak, amely elképesztő szám a PC-játékpiacon, ahol a sikert a konzoloktól eltérően nem milliókban, hanem százezrekben mérik. (Összehasonlításképpen: konzolokon hasonló eladást csak a PlayStationös Dragon Quest és Final Fantasy, valamint a Nintendo Gameboy Colorra készült Pokémonjai produkáltak.)

Mostanra már joggal merülhetett fel bennetek a kérdés, hogy mi a fenét is jelent az a sim? Az elnevezés Will Wrighthoz, a Sim City és ezáltal az egész mizéria szülőatyjához fűződik: az ő kreálmánya és védjegye ez a szó – az általa megálmodott játékokban „élő" és tevékenykedő embereket nevezik így.

A The Simsben a fő feladat tulajdonképpen egyszerű: arról van szó, hogy irányításunkkal egy család (amely állhat csupán egy főből, de lehet akár népesebb is) minden tagja érezze jól magát és legyen sikeres a munkahelyén is – gyakorlatilag egy olyan életjátékról van szó, ahol TÉNYLEG az emberek mindennapi életét játszhatjuk. Egy embernek majdnem tíz különböző szükséglete van (pl. komfortérzet, tisztaság, pihenés, szórakozás stb.), amelyeket az általunk teremtett körülmények nagymértékben befolyásolnak, és persze csak akkor lehet maradéktalanul boldog, ha ezek mindegyike a pozitív tartományban van. (Vagy ha előfizetett a Multiplay!-re, ami konzolos lényről lévén szó, teljesen hétköznapi szükséglet...) Az emberek – akárcsak a valóságban – különböznek egymástól, mindegyikük más típus, a rá jellemző igényekkel, mentalitással és viselkedéssel. Noha önállóan is ténykednek valamennyit, azért jórészt nekünk kell megmondani, hogy mit csináljanak, mert alapból szinte egyik sem egy nagy koponya, és hajlamosak meglehetősen renyhe életet élni. A játéktér maga a családi ház és közelebbi környezete (a kerttel és az előtte haladó úttal), ahol az történik, amit csak akarunk. Innen megy minden lakó minden áldott nap dolgozni, itt esznek, tisztálkodnak, szórakoznak és pihennek, itt köttetnek a barátságok és a szerelmek (a szomszédsággal lehet flörtölni is), és nem utolsósorban az emberkéket egymásnak is lehet ugrasztani – szóval zajlik a nagybetűs ÉLET. Mi pedig berendezzük a lakást és a kertet, biztosítjuk a kellékeket mindehhez, megmondhatjuk hogyan viselkedjenek egymással az emberek – kicsit olyan a hangulata az egésznek, mintha mi állítanánk fel a díszleteket egy színielőadáshoz, mi lennénk a rendezője egy darabnak.

Manapság szinte már a levegő sincs

↘ Ilyen bögyös babája van és a számítógép előtt ül?!









↗ Nofene, a Frigyládát is haza lehet vinni?



↗ Ez a kérő azért még elég szegényesen van bebútorozva...











ingyen, úgyhogy itt is minden pénzbe kerül. A bevételi oldalt a munkával keresett pénz jelenti, mindössze annyi az eltérés a valóságtól, hogy az adott összeg felett itt mi rendelkezünk. Minél okosabb, talpraesettebb az általunk irányított figura (különböző tevékenységekkel – pl. sakk – lehet az elméjét és az ügyességét pallérozni), annál jobban fizető állást is talál magának. A játéknak gyakorlatilag nincs is vége, tulajdonképpen addig játszhatunk vele, amíg csak szeretnénk, a szereplők nem öregszenek a játékidő alatt, meghalni pedig szinte lehetetlen. A karaktereinket akár mi magunk is megtervezhetjük, akárcsak egy RPG-ben (végül is ez a játék is valahol az), kismilló külsőt és képességet változtatgatva.

Az eredeti program 2000. januárjában jelent meg, azóta pedig már sok szennyvíz lefolyt a Dunán. Alakítgatásra bőven volt tehát idő, és a játékon ez meg is látszik. Nem egy-az-egyben, direkt átiratot kapnak a PS2-tulajok, a program más – és sokkal több – lesz, mint PC-s elődje. Az új idők szeléhez igazodva a grafika immáron teljesen háromdimenziós lesz, ami hatalmas előrelépés a PC-s változat izometrikus nézetéhez és sprite-alapú szereplőihez képest (egyébként ez lesz az első 3D-s Sim-játék). A játékban minden egyes objektum, lett légyen szó akár a saját, irányított karaktereinkről vagy a szomszédokról, a különböző berendezésekről (bútorok és egyéb tárgyak) valamint maga a ház is háromdimenziós modellekből áll. Ez egyrészt a kamerák tekintetében jelent sokkal nagyobb mozgásszabadságot, másrészt a szereplők mozgása is jóval finomabb lesz (több fázisból áll). A játék 3D-motorja nagymennyiségű fényforrást képes kezelni – ebből következően a lámpafények és az árnyékok nagyszerűen festenek, a szereplők, a bútorok egytől-egyig életszerű árnyékot vetnek.

A játékmenet is kibővül, mégpedig többek közt egy új, küldetéseken alapuló móddal. Ez a Get-a-life nevet kapta, és szakmai körökben nagy csodálkozáshoz vezetett a bevezetése – lévén ebben a módban határozott célok eléréséért hajt a játékos (ez még önmagában nem is lenne annyira meglepő), és ez az első alkalom, amikor egy Sims-játékot konkrétan befejezhetünk (ez viszont már annál inkább!). A legfőbb célunk, hogy átköltözzünk a szomszédunk házába, ezt pedig számos kisebb fejtörő és alküldetés teljesítésével lehet elérni. Egy kicsiny házban kezdünk, két-három egyszerűbb feladattal, például olyanokkal, hogy javítsuk meg az elromlott TV-t, vagy főzzünk egy ütős vacsorát. Köztünk maradjon, hogy bár egyszerűnek hangzanak, de mégsem fognak – főleg a The Sims világát, szabályait és menetét nem ismerőknek – elsőre sikerülni, mert van egy pár buktatójuk. Ha nem vagyunk jártasak az elektronikában, és nem tanulmányoztuk át az útmutatót, TV-szerelés közben biztosan megüt az áram (és a guta), ha pedig nem vagyunk tapasztalt gáztűzhely-kezelők (már ha szerezhető ilyen képesítés) az áhított vacsi helyett egy frankó kis lakástűz lesz a kuktáskodás eredménye. Apróságoknak tűnnek, de jobban belegondolva megvan az indoka, hogy miért nem sikerül egy adott cselekvés. Ha a muttert kell lelejmolni némi pénzre, és az erre irányuló hadmozdulatokat és pszichológiai hadviselést rossz időben vetjük be (azaz anyunak épp rossz kedve van), a zseton helyett egy hatalmas maflást tehetünk zsebre. A képességeink fejlesztésével azonban már teljesíthetőek lesznek a feladatok. Mindez azért, hogy ezután egy új – és méretesebb – házba kerüljünk át, ahol már nehezebb és összetettebb feladatok várnak minket. Ebben a módban összesen hét házikón át kell managelnünk emberkéinket, és a Maxis állítása szerint az újoncoknak (és a konzolosok nagy többsége ugyebár ebben a játékban ilyen) kb. 10 órányi játékidejükbe kerül majd az összes feladatot teljesíteni.

A Get-a-life módban teljesített feladatok után megnyitjuk az ott szereplő különböző objektumokat – ami jelen esetben azt jelenti, hogy a játék másik módjában, a klasszikus játékmenet alapjaira építő, soha véget nem érő főjátékban is megvásárolhatjuk ezeket. Ez a fajta – tulajdonképpen a bombasztikus sikert meghozó – játék érintetlenül került át a PS2-portba (mármint stílusát és menetét tekintve, a grafika a már említettek szempontok szerint ugyebár megújult). 10 különböző karriert (életutat?) kínál, mindegyikkel más módon kereshetjük meg az embereink jólétéhez szükséges tárgyak megvásárlásához szükséges pénzösszeget. A fejlesztők állítása szerint az eredeti játék összes tárgya és bútora szerepel, megfejelve a Livin' Large és a House Party kiegészítőkben bevezetett új cuccokkal, ezenkívül a konzolos változat 14 vadonatúj tárggyal is gazdagabb lesz (ilyen pl. a sztriptíz-póker asztal, ami különösen jól hangzik!). Ez összességében kétszer annyi objektumot jelent, mint amennyi az első PC-s változatban megvehető volt.

Nagy újítás továbbá a többjátékos-lehetőség, amelyet mindkét játékmódban előhívhatunk és osztott képernyőn zajlik. A Get-a-life multiplayerben egy egymás elleni küzdelem, amely szép sorban megnyitható pályákon (környezetekben) játszódik. Mindkét játékos célja ugyanaz, a feladatok nagyrészt időlimitesek. Az egyik pályán például az a cél, hogy az adott idő alatt minél több kajára tegyünk szert, ami történhet kerti grillezéssel, netán némi koldulással, de akiknek már az óvodában is a köcsög volt a jele, azok bizton megpróbálják a másik nehezen összekuporgatott elemózsiáját megfújni. Persze az egyjátékos-mód alapelvei itt is ugyanúgy érvényesülnek: amíg nem szereztük meg a kellő képzettséget valamely tevékenység elvégzéséhez, addig itt is felesleges a próbálkozunk. A klasszikus-mód hasonlóképp működik, azzal a különbséggel, hogy itt akár kooperálhatunk is egymással (egy nagyobb család irányítása nyilván könnyebben megy kétfelé osztván a feladatokat), de azért a kisördög itt is megbújhat az emberben, mert nem kötelező a feltétlen együttműködés, nyugodtan pokollá tehetjük a másik játékos virtuális családjának életét.

Számomra a legnagyobb kérdés nem a technikai megvalósításban rejlik (ha jól használják, a PS2 grafikus engine-je csodákra képes), én inkább az irányítástól félek egy kicsit, ezt tartom mindig sarkalatos pontnak egy PC-konzol átiratnál. Bár, ha hihetünk az ígéreteknek nem lesz ezzel különösebb probléma: Will Wright és a Maxis néhány designere – még azelőtt, hogy akár egyetlen egy sornyi kódot is megalkottak volna – heteket töltöttek a különböző konzolos játékok irányításának és magának a kontrollernek a tanulmányozásával. A két analóg kar közül az egyik a kamera, a másik a mutató mozgatásáért felelős (ugyebár itt magukat az embereket nem irányíthatjuk közvetlenül). Ezen kívül minden egyes gombnak megvan a maga szerepe (kapcsolatba lépni egy személlyel, használni egy tárgyat, időgyorsítás stb.), sőt még a D-pad különböző irányai is ellátnak egy-egy funkciót. A fejlesztők állítása szerint az „öregek" hamar hozzászokhatnak, az abszolút újoncok pedig meglehetősen intuitívnek fogják találni. Mit is mondhatnánk erre? Talán egy áment, mert ha ezt elrontják, nem valószínű, hogy a program megismétli a számítógépen elért sikereit...

Minderre már nem kell sokat várni: jövő januárban meglátjuk, mit hoztak ki a játékból a konzolunkon – méghozzá egyelőre csak PS2-n, mert sem Xbox-, sem GameCube-változatot nem terveznek. Abban azért bízhatunk, hogy a fejlesztők konzoltéren már vén rókák, főleg N64-re készítettek egy raklapnyi játékot (Tony Hawk's Pro Skater 1-2-3, Spider Man 64). A PC-s és a konzolos elvárások, a játékkultúra és attitűdök azért nem fedik egymást a legteljesebb mértékben, de a The Sims előtt ott a lehetőség, hogy bebizonyítsa: minden platformon tarolni tud.







ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 90%



Az emberek PC-n imádták, hogy - ha virtuálisan is, de - sikeres életet élhetnek. Miért lenne ez másként PS2-n?

Na, most akkor következhet egy combos combo!



Jól meg kell fontolni a választ erre a kérdésre


Megállni! Kezeket fel!





Márciusban megint jön a Yuna

FINAL FANTASY X-2

TÍPUS AKCIÓ/RPG **KIADÓ** SQUARE EA **FEJLESZTŐ** SQUARESOFT **MEGJELENÉS** 2003. MÁRCIUS **JAPÁN**

A Square szokásos évi programbemutatója, ami ezúttal Square Meeting névre hallgatott több nagy meglepetést is hozott, melyek nagyrészt negatívak voltak: a GC-re fejlesztett FF Crystal Chroniclesből három képen kívül semmit nem mutattak, a Final Fantasy XII-ről pedig csak annyit lehetett megtudni, hogy Japánban is legkorábban 2003 végén jelenhet meg. Azonban egy új játék bejelentése ezeket nagyrészt feledtette, ami annyiban is meglepő, hogy az első direkt-folytatás lesz a Final Fantasy-széria berkein belül.

A Final Fantasy X-2 (ejtsd: tíz kettő, még véletlenül sem tizenkettő) két évvel az eredeti epizód után játszódik, természetesen azt alapul véve, hogy a játékos a X. részen végigküzdötte magát. Spira világára visszatért a béke, sem Sin, sem pedig a valójában őt irányító Yu Yevon nem adott magáról hírt, a bolygó újjáépítése gőzerővel zajlik. Az Al Bhedek korábban elnyomott és megvetett népe egyre nagyobb népszerűségnek örvend, hiszen egyedül ők képesek a nagy erejű gépek, masinák gyártására és javítására. A yevonita papság által korábban betiltott gépezetek ugyanis immár szabadon használhatók, és ezzel a lehetőséggel mindenki alaposan él is. A chocobók helyét robotmadarak veszik át, a katonákat kard és pajzs helyett lőfegyverekkel és lángszórókkal szerelik fel, de még a templomokban (ahol már természetesen nem Yu Yevonhoz imádkoznak) is szerephez jutnak. Ez azért már nem tetszik mindenkinek. Néhányan a földi géprombolók nyomdokába kívánnak lépni: megpróbálják visszaállítani a régi rendet és elkergetni az Al Bhedeket. Ezek az elemek egyre szervezettebben lépnek fel, és a pletykák szerint egy isteni hatalmú lény vezeti őket. (Erről az entitásról Square-ék még semmi információt nem adtak közre, már azon kívül, hogy nem Yu Yevon tér vissza.)

Itt jön be a képbe a mindig csendes Yuna, a FFX legfontosabb női szereplője, aki egy éven át az újjáépítési munkálatokat és az új vallás megszervezését irányította, majd vándorútra indult Spira különböző vidékeire. A megújuló világ őt sem hagyta változások nélkül: egyrészt a ruhatárát cserélte le teljesen új cuccokra, másrészt a fegyvereit is a kukába dobta az Al Bhedek alkotásai miatt. Eredeti, visszafogott szerelése a múlté, egy Lara Croftot megszégyenítően rövid sortban és egy alig takaró (Tidus jelével díszített) topban mászkál, kiegészítve egy pár hosszúszárú csizmácskával. (Ez eddig mind roppant pozitív változás, viszont azt nem értjük, hogy az övéről miért lóg egy kék lebernyeg, ez cseppet sem esztétikus!) Egykori varázsbotjait sutba vágta, helyettük két pisztollyal harcol (újabb Lara-vonás).

Yunát két hölgy kíséri el útján (várhatóan nem is lesz lehetőség újabb karakterek felvételére), akik közül az egyik Rikku lesz. Ő is megváltozott a tizedik rész óta, az ő ruhája talán még többet fed fel bájaiból, mint Yunáé, és harci kesztyűk helyett egy furcsa fegyverrel küzd (olyan, mint egy tüskékkel felszerelt diszkosz). A harmadik leányzóról semmit nem tudunk, de az eddigiekből kiindulva nagy rá az esély, hogy Lulu lesz az – az új logóban mindenesetre ez a hölgy egy kardot hurcolászik magával.

Természetesen a karaktereknek nemcsak a külseje változott, hanem a képességeik is. A FF X-2 az első lesz a sorozat tagjai közül, amiben külön gomb lesz az ugrásra. Meglehetősen sok olyan hely lesz a játékban (mint például Mi'ihenben a hegyek között), ahol a Tomb Raiderre emlékeztető módon kell pattognunk egyik szirtről a másikra. Hogy a szimpla ugráson, a falmászáson és a függeszkedésen kívül milyen mozgásokra leszünk képesek, azt még nem tudni, mindenesetre a Tokióban összegyűlt közönségnek bemutatott videó azzal zárult, hogy Yuna egy hátraszaltót követően belelőtt a kamerába.

A grafika nagyrészt változatlan marad, egyes helyszíneket módosítás nélkül emeltek át, máshol viszont sokkal gépiesebbre rajzolták meg őket. Az már biztos, hogy a kalandok Besaid szigetén kezdődnek, és a képek alapján eljutunk Macalania erdejébe, a mi'iheni hegyek közé és a teljesen újjáépített Kilikába is. Új – és lényeges – helyszínként feltűnik egy rózsaszínű, kissé romos repülő kastély, ahol a katonák lebegő motorokon járőröznek. A harcrendszer is megváltozik, köszönhetően annak, hogy csapattagjainkat nem lehet cserélgetni. Sajnos karaktereink szinte a nulláról indulnak; annak ellenére, hogy legyőzték Sint, cirka 70 HP-val fognak kezdeni (biztos a sok tespedéstől kijöttek a formából). További változtatás, hogy az Overkill-, az Overdrive- és a Sphere-rendszert eltávolítják a játékból, ezentúl tehát nem mi választhatjuk meg, hogy milyen képességeket fogunk tanulni. A SquareSoft hivatalos sajtóközleménye szerint ettől „akciódúsabb és realisztikusabb" összecsapásokra lehet számítani. (Az akciódúsat még csak-csak aláírjuk, a realisztikus tűzgolyókkal kapcsolatban viszont még fenntartásaink vannak). Lehetőség lesz ütéskombinációkat bevinni az ellenfeleknek, amihez Tekken-szerű kombókat kell előadnunk (de gondolhatunk akár Zellre is a FFVIII-ból). Erre akkor lesz lehetőség, ha az Active Mode felirat villog a jobb felső sarokban.

Annak ellenére, hogy Yunát gőzerővel igyekeznek szexszimbólummá, Larához hasonlatossá átváltoztatni, a Final Fantasy X-2 marad RPG – ezt minden nyilatkozatban, interjúban kihangsúlyozták. Őszintén szólva, mi titkon abban reménykedünk, hogy az ugrálós részeket a háttérbe szorítják, és inkább azzal töltik az időt, hogy egy olyan fantasztikus történetet dolgozzanak ki, mint amelyet már a Final Fantasy X-ben átélhettünk.

UGRA-BUGRA-YUNA CROFT




ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT **60%**



A világ, a játékmenet és a lányok alaposan megváltoznak - a Square-ből kiindulva a minőség azért marad.



↗ Itt még nem igazán folyik nagyüzemi termelés









↗ Igazi márkák ellen versenyezhetünk...



↗ ...de a sajátunk egyedi konstrukció

Az autóversenyző autógyáros

APEX

TÍPUS AUTÓVERSENY **KIADÓ** INFOGRAMES **FEJLESZTŐ** MILESTONE STUDIOS **MEGJELENÉS** 2003. 03. 19. **NTSC**

Az autóversenyes játékok általában nem arról híresek, hogy oltári nagy újdonságokat tartogatnak. Amint azt megszokhattuk, csupán két-három „nagyágyú" akad a játékfejlesztők között, akik évről évre finomítják a játékélményt, és vannak a többiek, akik szépen lemásolják ezeket. Mostanában kétféle autóverseny van divatban: az egyik a játéktermi típusú verseny, ahol autót és pályát választva már repeszthetünk is, a másik pedig a karrierista versenyzés, ahol autókat lehet venni, azokat fejlesztgetni, stb.

Nos az Apex szülőatyja úgy gondolta, hogy ideje valami más rendszert kidolgozni. Arthur Houtman a sportautó-gyártás elmúlt száz évéből merítette az ötletet, mely során minden egyes konstruktőr igyekezett otthagyni a névjegyét valami olyan gépcsodán, ami elismerést szerzett a szakértők körében, és ugyanakkor sikereket aratott a versenypályákon is. Magyarán a feltaláló, illetve az alkotó ember büszkeségével ismerkedhet meg majd az a játékos, aki az Apexben eredményeket ér el.

Mindez szépen hangzik, viszont kérdés, miként lehet az elgondolást a gyakorlatba átültetni. Kezdődik az egész ott, hogy megörököljük a nagybátyánk autógyárát, mely gyárból természetesen nem licencelt autómárkák kerülnek ki. A játék fejlesztői több formatervezővel is beszéltek, és meglepve tapasztalták, hogy azok nagy lelkesedéssel szálltak versenybe olyan tervek elkészítésével, amelyek valódi technikai megoldásokon alapulnak. A végeredmény az lett, hogy egy zsűri alakult különböző autómagazinok szakíróiból, s a pályaművek közül az ő közreműködésükkel válogatták ki a legjobbakat. A rostán fennmaradt terveket fogja a játékos kézhez kapni, és újdonsült gyártulajdonosként első dolga az lesz, hogy kiválassza közülük a neki legszimpatikusabbat. Miután ez megtörtént, már csak egy logot kell választani egy meglehetősen nagy adatbázisból, illetve egy típusnevet megadni, s az autó sorozatgyártása megkezdődik. Az új márkanév rengeteg helyen fog feltűnni: a legyártott kocsikon kívül az alkalmazottak ruháján, óriásplakátokon, vagy épp újságok főcímeiben. A poén pedig az, hogy a rivális autógyárak ugyanakkor valóságosak lesznek, így a játékos autója a versenyek során olyan neves márkákkal szemben veheti fel a kesztyűt, mint a Toyota, a Renault, az Aston Martin, a Dodge, a Mercedes, vagy épp a Lotus.

Természetesen nem csupán egy autó kifejlesztése a cél. Jó eredmények esetén a fejlesztőmérnökök újabb terveket készítenek el, s dönteni kell, milyen irányba haladjon tovább a munka. A gyár fejlődésének üteme javarészt azon múlik, mekkora az érdeklődés a márkanév iránt, amit természetesen a pályákon aratott győzelmeink fokoznak. A fejlesztésnek minden egyes szakaszában ellátogathatunk a tervező részlegbe, s ott figyelemmel kísérhetjük az egyes fázisokat, majd amikor végre elkészül a prototípus, természetesen magunk vihetjük azt a tesztpályára. Ahogy a valóságban, úgy a játékban is lesz mindegyik típusból egy standard modell, amit azonban még tovább tökéletesíthetnek a mérnökök, és totál felspécizett, minden extrával ellátott versenyautókká alakíthatják át. Mindez egy eléggé automatizált folyamat lesz a játékban, de mint az alkotók hangoztatják, a fő irányvonalat mindig a játékos határozhatja meg.

A kedves olvasó talán most felteszi a kérdést: de hát mi ebben az új? Elvégre nagyjából ugyanezt tehetjük a Gran Turismoban is, csak ott gyártulajdonos helyett egy versenyistálló főnökeként, és valódi márkákat fejlesztgethetünk. Azt még nem tudni, mennyire jogos ez az aggodalom, mindenestre bizonyos jelek érdekes, valóban újszerű ötletekre utalnak. Ilyen például az, hogy bankszámla nem lesz a játékban – mert mint a tervező mondja: nem egy gyárszimulátort akart csinálni. Abszolúte a versenyzésen van a hangsúly, s a gyakorlatban ez úgy fog festeni, hogy sorozatos győzelmek esetén láthatjuk, ahogy az üzlet beindul. Egyre nagyobb gyárunk lesz, sokasodik az alkalmazottaink száma, s a futószalagról egymás után gördülnek le az autók. Ugyanakkor egy sikertelenebb széria után szomorúan kell konstatálnunk, hogy az autóinkat már nem veszik annyira, tehát a gyár kapacitása nincs kihasználva: leáll a termelés vagy csak csökkentett mértékben folytatódik, s a munkások zsebre tett kézzel ácsorognak. Ilyenkor menteni kell, ami menthető: például előkotorhatunk egy régebbi típust, s azzal néhány versenyt megnyerve ismét az újságok címoldalán szerepelhetünk.

„Hogy csakis kizárólag Xboxra fejlesztünk egy versenyjátékot, az technikailag és grafikailag egyaránt kifinomult megoldásokra nyújt lehetőséget." – hangoztatja Jean-Philippe Agati, az Infogrames Los Angeles-i stúdiójának főnöke. A lenyűgözően magas poligonszám mellett rendkívül nagy látótávolság, és részletesen kidolgozott tájak vannak beígérve. Az autók modelljei akár 11.000 poligont is számlálhatnak, míg a pályák kirajzolásáról 500.000 poligon fog gondoskodni. Impozáns mennyiségű eredeti autómárka és kitalált prototípus szerepel a játékban, melyek realisztikus törésmintával fognak behorpadni, s bennük a motorok is életszerűen fognak dübörögni – merthogy valódi csúcsmodellek hangját rögzítették a hangmérnökök. A több mint 50 pályát szintén úgy alakították ki, hogy valóságos – észak-amerikai, európai, vagy épp ázsiai – tájaknak tűnjenek, hegyi utaktól kezdve városi utcákon át egészen a hagyományos versenypályákig. A sztori módon kívül lesz még Quick Race és Time Attack, valamint kétjátékos mód is, viszont az Xbox Live támogatásáról még nem szól a fáma. Az Apex elnevezést mindenesetre jó ómennek szánták, az autóversenyzők terminusában ez ugyanis az ideális ívekre utal. Figyelembe véve, hogy a Superbike-sorozat révén a Milestone már rendelkezik „némi" tapasztalattal, nem kizárt, hogy a fejlesztés valóban a legideálisabb íven halad – a sorozatgyártott termékre azonban még márciusig várni kell.

↘ Egy kis önreklám mindig megengedett



ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT ____ 70%

A játék koncepciója érdekesnek tűnik, s ha a technikai adatok is megfelelnek a valóságnak, akkor biztosan frankó versenyjáték lesz.









A játék számos pontja még elég ködös



Ha nem elég nagy a rettegés, bevethetjük az ipari áramot is?

Szellemképes lesz a tévé

GHOST MASTER

TÍPUS STRATÉGIA **KIADÓ** EMPIRE INTERACTIVE **FEJLESZTŐ** SICK PUPPIES **MEGJELENÉS** 2003.01.16. **(PS2)** 2003.05.06. **(XBOX)** **NTSC**

Az ember mindig is különös és furcsa, félelemmel vegyített kíváncsisággal közelített a természetfeletti, földöntúli, és egyáltalán: minden olyan dolog felé, amit nem tudott megmagyarázni. Nem is csoda, hogy a videojáték-műfaj is alaposan kihasználja ezt a tulajdonságunkat – minden évben tucatszám találkozhatunk horror-játékokkal, a programozók a szerencsétlen játékosra pedig már minden olyan lényt rászabadítottak, amit csak az emberi képzelet valaha is megszült. A Ghost Master, noha témájában biztosan nem – szellemektől hemzsegő kisváros –, a játékstílus megközelítésében viszont mindenképpen érdekesnek ígérkezik.

Ezúttal ugyanis a túloldalt (vagy ha úgy jobban tetszik: a túlvilágot) irányítjuk – azaz most nem egy szellemirtót, hanem egy úgynevezett Szellem Mestert kell alakítanunk, méghozzá egy valós idejű stratégiai játékban. Célunk pedig nem más (persze, mi más is lenne?), minthogy nyakra-főre riogassuk a békés és nyugodt életet élő embereket. "Eszköztárunk" számos típusú és fajtájú szellemből áll: az egyszerű mezei kísértettől, a kopogó szellemen és a fejnélküli lovason át a banshee-ig, amely az értelmező szótár szerint – nem vicc – a következőképpen hangzik: "családi tragédiákat huhogással előrejelző kísértet". (Hát igen, úgy látszik, angol nyelvterületen több a kísértet – vigasztaljon minket az a tudat, hogy az egyszeri magyar viszont jóval ízesebben tud káromkodni...) A játékban nem kell vértől tocsogó szobákra és a félelemtől összekoccanó fogsorokra számítani – az egész kivitelezés és koncepció sokkal inkább egy horrorfilm-paródia hangulatát idézi.

A fejlesztők még egy sztorit is kerítettek a játéknak – bár túl sok részletet nem közöltek róla. Túlvilági szolgaként (Ghost Masterként) a New Hampshire-béli (ennek ellenére pusztán fiktív) Gravenville városka nagy és titokzatos rejtélyére kell fényt derítenünk. Hogy ez tulajdonképpen mi is, azt szerintem még ők sem tudják, mindenesetre az ígéretek szerint "az atmoszférikus háttértörténet és a dinamikusan kibontakozó cselekmény már a kezdetektől bevonnak minket a játékba, és szinte odaszögeznek a fotelbe". A készítők azt hangoztatják, hogy pontosan ez az egyik legfőbb olyan jellemvonás, ami megkülönbözteti a Ghost Mastert a hasonszőrű valósidejű "életjátékoktól" (szerintünk legtöbbjüknél maga a fő cselekmény elég lagymatag és nem igazán érdekfeszítő). Ami viszont biztos: a program harminc fejezetből áll, amely tizenhat különböző – és meglehetősen nagyméretű – helyszínre tagolódik. Utóbbiak között megtalálunk egy elmegyógyintézetet, egy egyetemi kollégiumot és egy hajóroncsot (a városban? Nagyon sok grogot nyelhetett a bolygó hollandi!) – no meg az elmaradhatatlan, kísértetjárta öreg házat is.

Ötvennél is több éteri lényt használhatunk fel arra, hogy elüldözzük otthonaikból Gravenville lakóit. Kezdetben még csak egy kisebb – és nem is a legfélelmetesebb egyedekből álló – csoportot dirigálunk, azonban síron túli tárházunkat a helyi és megérkezésünkig nyugvó szellemek felébresztésével is bővíthetjük. Fizikai energiát is gyűjtögetnünk kell (ez a játékban plazma névre hallgat), ezenfelül nem árt a kísértésre váró helyszín történetét is ismerni ahhoz, hogy a Szellemvilágból éppen a nekünk kellő rémeket idézhessük meg. Mindegyik különböző tulajdonságokkal, előnyökkel és hátrányokkal rendelkezik, de ami a legfontosabb, hogy egyedül nem képesek megoldani a feladatot, igazi túlvilági-csapatmunkára lesz szükségünk (ezt a fejlesztők külön hangsúlyozzák). Nemcsak maguknak a szellemeknek a megjelenése okozhat zűrt: ha az nem váltja ki a kellő hatást, jópofa trükként különféle varázslatokat és para-jelenségeket is bevethetünk, melyek száma jóval száz felett van (azt talán mondanunk sem kell, hogy mindet egyesével meg kell tanulnunk...). A kapott feladatok pedig többféleképpen is megoldhatók, ami a játék monotonitását hivatott csökkenteni.

Amennyiben a "félelem-faktor" elérte a kellő határt, megnyerjük a pályát, mert az emberek pedig nyugisabb helyre távoznak. Utóbbiak száma némileg meghaladja a százat – bár ez így elsőre hallásra nem tűnik túl soknak. Úgy viszont már érdekesebb a dolog, ha azt nézzük, hogy mindegyikük különálló egyéniség lesz, a saját stílusával és szokásaival. Az emberek élik mindennapi életüket, munkába járnak, dolgoznak, ebédet főznek – na, ezt kell nekünk fenekestül felforgatnunk az idétlen szellemeinkkel! A mesterséges intelligencia gondoskodik róla, hogy egy ember-kísértet találkozás után a humanoid karakterek viselkedése teljesen megváltozzon: elkezdenek abnormálisan viselkedni és rettegni.

A grafikával igazodni szeretnének a modern idők elvárásaihoz – épp ezért a stílusban szokásos izometrikus kétdimenziós nézetet felváltotta a teljes 3D. Ez teljes mozgásszabadságot biztosít, ami rendben is van, nekünk pusztán annyi lenne a kérésünk, hogy ha már ennyire hallgatnak a fiúk az új idők szelére, akkor oldják meg normálisan a kamerakezelést és az előtérben elhelyezkedő objektumok se takarják el a képet. Az ilyen témájú játékok különösen igénylik a sejtelmesen gomolygó köd megjelenítését, a profin kivitelezett fény-árnyék hatásokat és a speciális fény- és látványeffektusokat. A fejlesztőcsapat ugyan új, de tagjai közt régi motorosok is vannak (a stúdió vezetője Greg Barnett igazi szakmabéli veterán, 1983 óta foglalkozik játékprogramozással – az ő nevéhez fűződik az ősidőkből a Horace-sorozat, vagy a Way of the Exploding Fist, még a Commodore 64 idejéből). A grafikus motor alapját a RenderWare fejlesztői felület szolgáltatja – ezzel viszont nem vagyunk sokkal beljebb, mert egészen kiemelkedő (GTA 3, Burnout 2) és hihetetlenül pocsék (AntZ Extreme Racing) alkotásokat egyaránt szült már. Amúgy igaz ez az egész játékra: addig nem törünk pálcát felette, míg nem láttuk és nem játszottunk vele – de kétségkívül érdemes rá odafigyelni.

Egy törvénytelen szellemgyermek Shrek és Hook kapitány frigyéből



ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT **90%**



Az alapötlet tényleg szellemes, így reménykedünk, hogy nem kell a tél végén kihívnunk a Szellemirtókat.



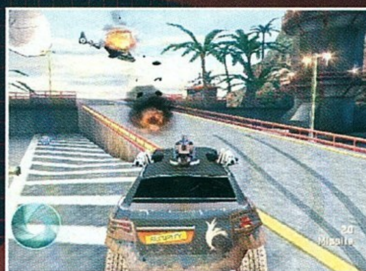
↗ Sikerült az Aston Martinból kétütemű csinálnunk



↗ Ez a kedvemre való látvány!



↗ Ennyire még Brosnan sem Bondos


↗ Ismét győzött a szebb és a jobb



↗ Mi van, öcsi, elveszett a puskád?

■ Bondito ergo bum – Bondolkodom, tehát lövök!

JAMES BOND 007 NIGHTFIRE

TÍPUS FPS **KIADÓ** ELECTRONIC ARTS **FEJLESZTŐ** EUROCOM ÉS EA CANADA **MEGJELENÉS** 2002.11.29. PAL

Mivel az Electronic Arts a legnagyobb független játékkiadó cég, nem véletlen, hogy sorozatban vásárolják fel a népszerűbbnél népszerűbb licenceket. Hatalmas tőkeerejükkel sikerült megkaparintaniuk a Gyűrűk Ura-, és a Harry Potter-filmek jogai mellett a mindenki által kedvelt angol titkosügynököt, James Bondot is. Ezt felhasználva adták ki 2000-ben PSX-re és N64-re a The World Is Not Enough-ot, illetve tavaly év végén mindhárom új gépre az Agent Under Fire-t. Most pedig, okosan a Die Another Day, a huszadik James Bond-film bemutatójára időzítve, kiadják NightFire címet viselő programjukat, szintén mindhárom konzolra.

A NightFire projekt

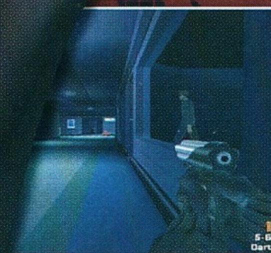
Bár sokáig vacilláltak, a fejlesztők mégis úgy döntöttek, hogy új játékukat nem a film alapján készítik el (ugyan erre is meg lett volna a lehetőségük, de úgy gondolták, hogy ez túl sok kötöttséggel és – a fejlesztési szakasz idején – bizonytalansággal járna). Szerencsére James Bond-téren meglehetősen tapasztaltak – a Eurocom készítette a TWINE-t is – így meg kell bíznunk döntésükben: egy teljesen új, egyenesen a programhoz kidolgozott sztorival sokkal egységesebb játékmenetet kapunk. Persze nem kell attól félni, hogy valami összetákolt történet a NightFire háttere, azt ugyanis az MGM forgatókönyvírói alkották meg, és mondhatom, semmivel sem rosszabb, mint a legutolsó filmek sztorijai.

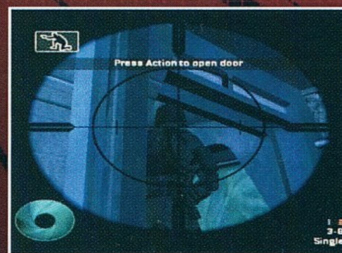
Míg az Agent Under Fire-ben nagyon modernre vették a figurát, és a legfejlettebb országokat vezető elnökök és minisztereik klónozásával tört egy Malprave nevű gonosztevő a világ ellen, itt egy sokkal hagyományosabb gubancot kell kibogoznunk. Egy atomenergia-elleni csoport vezetője, Raphael Drake lesz az ügyeletes rosszfiú, aki természetesen nem olyan nagy ellensége a maghasadásnak, mint hirdeti. Sőt, milliomos lévén egy Phoenix nevű céget alakít, amely első ránézésre régi atomerőművek, illetve a nukleáris leszereléskor áldozatul esett robbanófejek eltakarításával, újrahasznosításával foglalkozik. A háttérben persze egész másról van szó: Drake valójában gyűjti a nukleáris rakétákat, hogy azokat egy amerikai űrállomásról kilője az ő később kihirdetendő uralmát el nem fogadó országokra (ez a Project NightFire, innen kapta a nevét a játék).

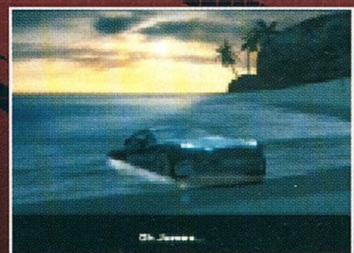
A mi kalandunk Párizsban kezdődik, ahol egy igen szemrevaló francia ügynökhölgyet kell kihúznunk a slamasztikából. Az ő információi alapján jutunk el Drake-hez, akinek osztrák kastélyában összetalálkozunk a Malprave-ügyből már ismert Zoe kisasszonnyal is. Egy eszeveszett menekülést követően (lanovkával, hójáróval és kocsival kell meglógnunk) sikerül alkut kötnünk Drake alvezérével, a Japánban élő Alexander Mayhew-val. Sajnos őt már nem sikerül megmenteni, de testőrnőjével, Kikoval behatolunk a Phoenix tokiói főhadiszállására. Itt sikerül egy figyelőprogramot juttatni Drake számítógéprendszerébe, és így fel tudjuk keresni az egyik olyan helyszínt, ahol nem egészen azt teszi, amit hirdet. Sajnos a kirándulás balul üt ki, ugyanis kiderül, hogy Kiko is Drake embere, így elég kellemetlen élményben van részünk: lelöknek minket egy felhőkarcoló tetejéről. Szerencsére Mr. Bondot még ez sem rázza meg, és egy ausztrál ügynök, bizonyos Alura segítségével innen is meg tudunk lógni – sőt, ellentámadásba megyünk át. Víz alatt, úton és levegőben is utazunk és – főleg – lövünk, amíg el nem érünk Drake titkos szigetére, ahonnan az akcióit készíti elő. A végjáték már az űrállomáson zajlik, ott kell megsemmisítenünk az atomrakétákat, és kilőni az űrbe Drake-et, menjen isten hírével. A végére a jutalom sem marad el: az unalmas visszatérést a Földre a tüzes Alura dobja fel (vagy teszi még kellemetlenebbé – mert ezt ugye már nem láthatjuk…).

Lövünk és vezetünk

A Nightfire játékmenetében nagyon hasonlít az Agent Under Fire-re. Ez persze nem véletlen, hiszen ahogy Joel Wade, a játék producere nyilatkozta: az lebegett a készítők szeme előtt, hogy valami hasonlót készítsenek, ám minden ízében és minden téren jobbat. Azt kell mondanom, nagyjából el is érték ezt a célt, főként, ami a változatosságot







Q KETYERÉI

Az autóra szerelhető, és általában csak egyszer használható Q-alkotta bigyókon kívül tíz különleges szerkezethez lesz szerencsénk.



VE GLASSES
Éjjellátó vagy hőlátó foncsort aktiválhatunk szemüvegünkön, igazából az utóbbi használható többször, hiszen így a vékonyabb falakon is átláthatunk.



KORSAKOV K5
Ez inkább fegyver, mint kütyü, de a játék mégis ide sorolja ezt a kábítópisztolyt. Az elaltatott ellenfelek egy idő után felkelnek, erre figyeljünk!



PHOENIX RONIN
Bárhol felállítható, diplomatatáskának álcázott gépágyú, ami automatikusan a legközelebbi célpontot fogja be, és azonnal szitává is lövi. Ha ez nem felel meg, akkor átvehetjük felette a közvetlen irányítást.



SHAVER
Borotvának tűnő robbanószer, amit egy kis detonátorral mi süthetünk ki.



Q-WORM
Egy kis CD-t tartalmazó hitelkártya, amivel egy figyelőprogramot telepíthetünk Drake számítógépes rendszerére.



DECRYPTOR
Kis miniszámítógép, amivel az elektromos, kódot kérő zárakat hatástalaníthatjuk.



MICRO-CAMERA
Első pillantásra öngyújtónak látszik, pedig valójában egy fényképezőgép. Mind a dekoltázsok, mind az őrült, megalomán diktátorjelöltek terveinek megörökítésére alkalmas.



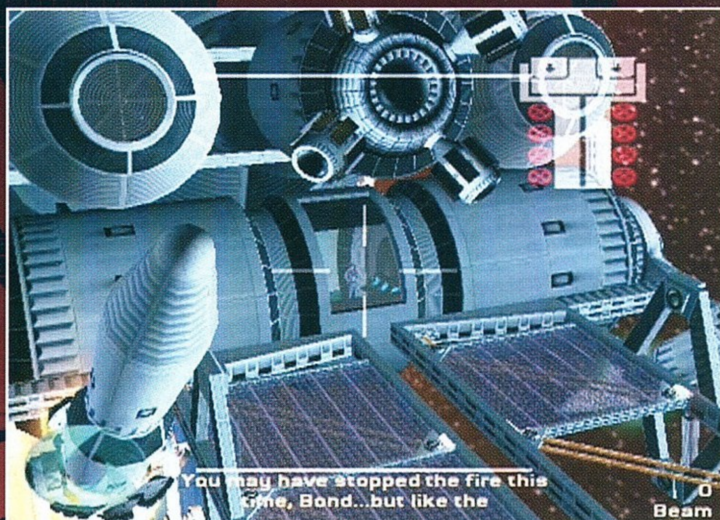
GRAPPLE
Mobiltelefonunknak egy extra funkciója is van, egy kis kötéllel felhúzathatjuk magunkat a magasban levő kampókhoz. Ha használhatjuk, kis kampó-ikon jelenik meg a képernyőn.



LASER
Kis erejű lézer, amivel ajtók zsanérjait vághatjuk át, illetve megrongálhatunk vele érzékeny elektronikus berendezéseket.



STUNNER
Viszonylag gyenge fegyver, amivel elektromos töltetet lőhetünk ki. Pár percre kiüthetjük vele ellenfeleinket, de csak nagyon közelről használhatjuk.



↗ Na, ismét sikerült megmenteni a világot, már csak Drake-et kell eltenni láb alól







illeti. A program 12 pályája közül hetet belső nézetből élhetünk át, de ez nem jelenti azt, hogy ezek hasonlóak lennének. A Night Shift pályán például a lopakodáson van a hangsúly, kamerákat kell elkerülnünk, és senkit nem szabad megölni. Ezzel teljesen ellentétes hangulatú a Countdown nevű szint, ahol Drake bázisát kell frontálisan megrohamoznunk, húszasával irtva a ránk küldött katonákat. De említhetném a Chain Reactiont, ahol szinte csak mesterlövész-puskát fogunk használni, vagy a végső leszámolást az űrben, ahol a súlytalanságot is megtapasztalhatjuk. A szokványos FPS-ekben kizárólag fegyvereket használhatunk, jó esetben talán valami gyógyító tárgyat. Mivel itt James Bondról van szó, akihez ugyanúgy hozzátartozik a kicsit lökött feltaláló, Q, mint mondjuk Lara Crofthoz a topja, természetesen itt különböző ketyeréket is használhatunk. Pontosabban: használnunk kell, mert néha csak ezekkel juthatunk tovább. Bár egy pontos listát találhatsz valahol itt a környéken, azért megemlíteném itt is a kedvenceimet, élükön a Phoenix Roninnal. Ez tulajdonképpen nem más, mint egy diplomatatáskába rejtett gépágyú – bárhol felállíthatjuk és felszedhetjük, ráadásul akár manuálisan is vezérelhetjük. Szintén sokat használtam a Lasert, amivel rengeteg akadályt – rácsokat, széfeket, vezérlőpaneleket – takaríthatunk el az útból, és a Decryptort, amivel a kódot kérő zárakat törhetjük fel pár pillanat alatt.

Az Agent Under Fire igazi újítása az volt, hogy a lövöldözős pályákat autós küldetésekkel dobták fel. Szerencsére ezt a jó szokást most sem vetették el, és bizony ezek a missziók a játék legélvezetesebb részei lettek. Négy pályán is lehetőségünk lesz autót vezetni, három alkalommal a csodás ezüstszín Aston Martint (utoljára a víz alatt, köszönhetően Q-nak), egyszer pedig egy éjfekete Ford terepjárót. Mindkét masina gépfegyverrel, illetve hőkövetős rakétákkal van felszerelve, szóval tűzerőben sem fogunk hiányt szenvedni. Természetesen a kocsikkal ugyanolyan extrém mutatványokat adhatunk elő, mint amiket a filmben is láthatunk: hatalmas ugratások, az új mozi szellemében izgalmas kergetőzés egy befagyott tavon, vagy akár az, amikor egy éttermen hajtunk keresztül 250-nel. Van egy harmadik pályatípus is, amit az alkotók „rail-shooting”-nak neveznek – ezek olyan missziók, ahol az irányítás nem a mi kezünkben van, mi csak célozni tudunk, és persze a ravaszt meghúzni… Lesz, amikor Alura vezet egy repülőt, és nekünk kell az ágyút kezelni, de mesterlövészkedni is fogunk egy helikopterből, avagy védeni a hátsónkat, miközben észbontó sebességgel száguldunk le az Alpok egy meredek lejtőjén.

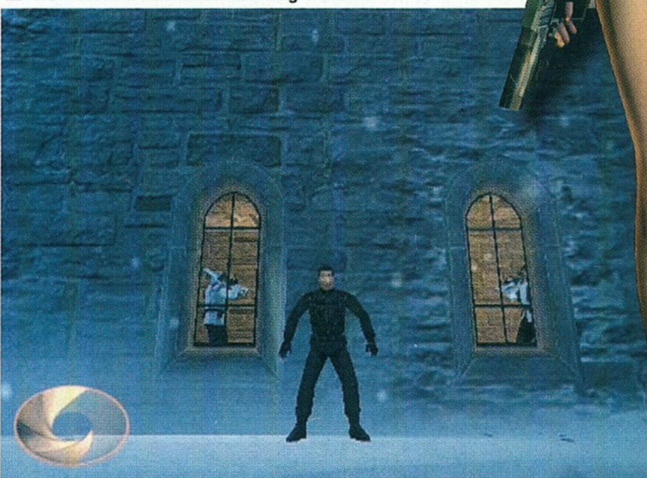
Elegáns, profi, de konzervatív

Ráadásul a pályák nemcsak változatosak, de a lövöldözősökön általában több módon is végigmehetünk. Ugyan ezt igazából csak az osztrák pálya elején bontották ki teljesen, ahol három merőben eltérő megoldással (rambózva, egy teherautó platóján rejtőzve, vagy osonva-mászva-rejtőzve) juthatunk be a kastélyba, de a többi helyszín sem lineáris. Ezt főként azért értékelem, mert az Agent Under Fire ilyen szempontból kiábrándítóan egyszerű volt – nagyon örülök, hogy vették a fáradtságot, és kijavították ezt a hiányosságot. A Bond-





↘ Ezer bocs, remélem nem zavartam meg a vacsorát!



↘ Remélem a bableves nem fog elárulni

KÜLDETÉSEK

1. Paris Prelude

Helyszín: Párizs, Franciaország

Egy helikopterben kezdünk, kezünkben egy mesterlövész-puskával, a célunk pedig az, hogy megmentsük az alant menekülő Dominique-ot. Lőjük ki az őt üldöző kocsikat (a kerekükre célozzunk), majd a lánc villogó darabját is. Miután behuppantunk az Aston Martinba, kövessük a furgont. Az első autókat a füstgránáttal tereljük el (L1), a többit pedig rakétával szedjük le. Két helyen szerezhetünk még Bond-jeleket: ha a sikátor után használjuk a Q-Wedge-et, és így slisszolunk el a két kocsi között, a hídon pedig turbó segítségével szállhatunk át. A küldetés végén az EMP-vel szedjük le a furgont.

2. The Exchange

Helyszín: Az Alpok, Ausztria

Körül kell néznünk Drake-nél, és az első nehézséget rögtön a bejutás fogja jelenteni. A legegyszerűbb, ha a starthelyről rögtön beugrunk a lent haladó teherautóba. Az is egy megoldás, ha mindenkit kinyírunk, és úgy megyünk be a főbejáraton, de akár oldalról is beosonhatunk (a főbejárat előtt balra vezet egy kis ösvény). Keressük meg a főkaput, majd bent élvezzük a gyönyörű lányok társaságát, és menjünk mindig a kijelölt irányba. Miután megnyalogattuk Dominique torkát, lőjük le az őröket, és keressük meg Drake-et. Ezután távozzunk az ablakon keresztül, és küzdjük el magunkat a lenti toronyig. Itt törjük fel a széfet (lásd a DVD-t), majd menjünk vissza a lanovkához a géptermen át. Lőjük ki az ablakokat, majd készítsük elő a rakétavetőt, és háromszor találjuk el a helikopterrel támadó Armitage-et.

3. Alpine Escape

Helyszín: Az Alpok, Ausztria

Amíg Zoe beindítja a hószánt, lőjünk le minden támadót (célszerű a benzineshordókra célozni). Miután elindultunk, robbantsuk fel a két épületet, itt is az oktalanul felhalmozott hordókba durrogtatva. A támadó hójárókat szedjük le a gépfegyverrel (Zoe mindig megmondja, honnan támadnak), majd amikor a kapuval akarnak minket megállítani, váltsunk a rakétára. Ezt használjuk a páncélozott ellenfelek ellen is, és sok gondunk nem lehet.

4. Enemies Vanquished

Helyszín: Az Alpok, Ausztria

Izgalmas, ám rövid küldetés, ahol ismét az Aston Martin a főszereplő. Arra nagyon vigyázzunk, hogy a civileket semmiképpen nem ölhetjük le, és a rendőrökkel is kesztyűs kézzel kell bánnunk (füstgránáttal állítsuk le őket). A szokásos ellenfeleket persze lőjük ki, és mindig kövessük az utat. Az alagút után viszont azonnal húzzunk jobbra, a havas ösvényre, és ott menjünk tovább. Amikor elérünk a befagyott tóhoz, azonnal rakétázzuk le a helikoptereket, majd szabaduljunk meg a hójáróktól is.

5. Double Cross

Helyszín: Tokió, Japán

Szedjük le a támadókat, majd menjünk mindig Mayhew előtt, hogy ne tudják lelőni. A múzeum-szerű szobában menjünk le a rejtett bunkerbe, majd tisztítsuk meg a kertet az ellenfelektől. A szaunában mentsük ki az egyik lányt, majd menjünk át a kert másik részére. Itt a kis kerti házban lőjük szét Mayhew gépét, majd a házban mentsük meg a másik leányzót is a konyhában, és távozzunk a villogó ajtón át. A széf rögtön az első nagyobb teremben van (balra). Egy sárkányszobor alatt rejtőzik, amit piszkáljunk meg. Menjünk tovább, mentsük meg az első itteni lányt, majd másszunk ki a tetőre. Itt az első ablakon át lőjük le a másik lányt sakkban tartó gonosztevőt, majd másszunk be a messzebb levő ablakon, és távozzunk a villogó ajtón. A pálya végén egy nindzsát kell lelőnünk, ezt shotgunnal tegyük meg, és ne menjünk a közelébe, mert a kardjával nagyot sebez.



6. Night Shift

Helyszín: Tokió, Japán

Ezt a küldetést az nehezíti, hogy nem ölhetjük meg az őröket: vagy leütjük őket (hátulról), vagy Korsakov pisztolyunkkal elaltatjuk őket. Liftezzünk fel, piszkáljuk meg a jobbra levő teremben levő két számítógépet, majd liftezzünk még feljebb. Itt keressük meg azt az ajtót, ami mellett egy kódtábla van (a kajáldán át menjünk), ezt törjük fel, és a következő részlegben szintén egy ilyen védett termet keressünk. Itt újabb két gépet piszkálhatunk meg. Menjünk visszafelé, az első kóddal védett ajtó után menjünk jobbra, és a Q-Wormot használjuk a vörös fényű gépen. Távozzunk a tetőre (a második kódos ajtó körül van a lépcső), és a kinti liftre rúgorva evickéljük fel a legfelső szintre. A nagy fémajtón át piszkáljuk meg a központi gépet, majd Q-Wormozzuk meg Mayhew vörös PC-jét. A lépcsőn át menjünk ki a helikopterleszállóra, lőjünk szét mindenkit, vegyünk fel egy ejtőernyőt a parkoló kopterből, és ugorjunk le a tetőről.



7. Chain Reaction

Helyszín: Honshu partvidék, Japán

Szedjünk le mindenkit a környező épületekről, majd menjünk a tető másik oldalára, lézerezzük le a rácsot, és ugorjunk le. Miután megtisztítottuk a terepet, fényképezzük le a jetpacket, és távozzunk a terem alsó részén, az épület körül. A Grapple-lel húzzuk fel magunkat, a köteleken másszunk át, és hatoljunk be a kettes számú épületbe. Itt a leszakadt darun át menjünk a szemben levő ajtóhoz, jön egy újabb mesterlövészes rész: szedjünk le mindenkit (figyeljünk a törött ablakokra és a kis szobára a bal oldalon), és kapaszkodjunk fel a hatalmas állványra. Innen másszunk át a darura, forgassuk el, így már be tudunk mászni a következő épületbe. Itt indítsuk be a nagy gépet, majd a Grapple-lal húzódzkodjunk fel rá, és ugorjunk be a lézer mögé. Ezzel égessünk szét mindenkit, robbantsuk fel a szemben levő nagy ajtót, és fényképezzük le a falon az ábrákat. A felrobbantott ajtón át angolosan távozhatunk.

8. Phoenix Fire

Helyszín: Tokió, Japán

Menjünk be Mayhew egykori szobájába, és használjuk a gépét. Távozzunk a nagy fémajtótól jobbra levő kijáraton, és menjünk lefelé, ameddig csak lehet, ott pedig nyissunk be az ajtón. Itt egyszerűen irtsunk ki mindenkit (a gépágyúkat gránáttal semmisítsük meg, vagy hátulról hatástalanítsuk őket), és piszkáljuk meg azt a két gépet, amit a Night Shift pályán már meglátogattunk, és már liftezhetünk is lefelé. Eközben húzódjunk a sarokba, szedjük le az elénk kerülő ellenfeleket és lézerezzük szét a ránk dobott bombákat. Lent kapcsoljuk át a számítógépet, és távozzunk a főbejáraton.

9. Deep Descent

Helyszín: Drake's Island, Csendes-Óceán

Gyorsan menjünk be a hajóroncsba, majd a rövid jelenet után húzzunk jobbra. Itt egy irányított torpedót lőjünk át a ventilátorok mögé, és robbantsuk fel a rádióadót. Menjünk át mi is a ventilátorokon, és a lézerrácsot (és azokat is, amik ez után következnek) szintén egy irányított torpedóval hatástalanítsuk (a kéken villogó dobozt robbantsuk fel). Manőverezzünk tovább, kerüljük ki az aknákat – ha akár egy is felrobban, kezdhetjük elölről a pályát. Ha elérünk a nagy terembe, ragasszunk aknákat (L1) a rakétákra, lőjük le a bejövő ellenfeleket, majd a kijelölt tengeralattjárót kövessük igen gyorsan, nehogy lemaradjunk (a hátrahagyott aknáit kerüljük ki). Haladjunk tovább, szedjük le a ránk küldött tengeralattjárókat, a már alkalmazott módon helyezzünk el aknákat az atom-tengeralattjárókat tartó darukon és végül lőjük ki az utolsó ellenfelet.

10. Island Infiltration

Helyszín: Drake's Island, Csendes-Óceán

A kocsival az első elágazáson menjünk jobbra, lőjünk szét mindent, majd töltsük le a szükséges adatokat a kis épületből (L1). Ezután menjünk vissza a másik útra, és a kapunál használjuk a kódot, majd lőjük szét a nagy ágyút. Ebben a ritmusban folytassuk, egészen addig, amíg repülőre nem szállunk. Itt a célpontokat lőjük ki rakétával (a nagy ágyúknak két adag kell, a kisebb tornyoknak elég egy – ezeket mindig azonnal pusztítsuk el), amíg el nem érünk a haditelepre, ahol ágyúba kell ülnünk. Pusztítsuk el a tankokat és a repülőket, majd a pálya befejezéseként a hatalmas tengeralattjárót is (az ágyújára célozzunk).

11. Countdown

Helyszín: Drake's Island, Csendes-Óceán

Lehet felkötni a felkötnivalót, ez lesz a legkeményebb menet. Kezdetnek lőjünk hátba minden őrt, és lopakodjunk el a kis vezérlőteremig. Itt lézerezzük szét a kinyitható kontrolpanel zöld (!) részét, így kiiktathatjuk a kamerákat. Cselekedjük ezt meg a következő teremben is (itt van egy életfontosságú páncél is), majd gyorsan (de nem ész nélkül!) haladjunk mindig arra, amit Alura mond. A termeket a következő sorrendben járjuk be: A8, A12, A16, A18. Itt ismét lézerezzük ki a két panel zöld részét, majd amikor elültek a robbanások, menjünk ki a folyosóra. Gránátokat használva irtsuk ki az ellenfél nagyját, majd a kis szobába beugorva, végezzük ki a többieket is. Ha elfogytak, a Decryptorral törjük fel a két számzárat, és tápoljuk tele magunkat fegyverekkel, páncéllal. Menjünk visszafelé, amíg el nem érünk a Delta Sector feliratú ajtóhoz. Ezzel szemben Armitage vár ránk, őt az AIMS-20 gránátjaival szedjük le. A hullájáról markoljuk fel a Phoenix Samuraitot, a kísérleti lézerfegyvert, és menjünk be a Delta Sectorba. Itt egyszerű lesz a dolgunk: az Omega Sectort kell meglelnünk, az ellenállást a lézerfegyverrel könnyűszerrel leverhetjük. A lézerrácsokat gránáttal ártalmatlanítsuk. Az Omega Sectorban először egy terem vár ránk, tele katonákkal, itt az AIMS-20 zoomját ajánlom. Ha leszedtünk mindenkit, át kell állítanunk a fenti kapcsolót (a páncél közelében, az ablaknál), és mehetünk tovább. Miután leestünk, azonnal siessünk be az egyik kis terembe, és szórjunk ki elé két Remote Mine-t. Ha elment az űrhajó, és jönnek a katonák, akkor robbantsuk fel a két bombát, a maradék rosszfiút pedig kaszáljuk le. A következő űrhajónál ugyanezt játsszuk el a másik szobában, így Kiko után mászhatunk. A kis jelenet után AZONNAL ugorjunk előre, és nyomjuk meg a vörös gombot a falon, ami leereszti a hidat. Erre mindössze 1-2 másodpercünk van, szóval siessünk!

12. Equinox

Helyszín: US Space Defense űrállomás

Bár ez a legutolsó pálya, túl nehéz dolgunk nem lesz. Nyolc rakéta kilövését kell megakadályoznunk, mégpedig úgy, hogy lézerfegyverünkkel szétlőjük a stabilizátorokat (nem azt, ami villog, hanem amit a képen láthatsz). A tájékozódást a jobb felső sarokban levő kis ábra segíti. Összesen négy hullámban jönnek ellenünk a katonák, őket pontos lövésekkel küldjük el a Föld körüli pályára. A játék lezárásaként Drake-et is le kell szednünk – a lézerrel a ránk küldött lövedékeit is hatástalaníthatjuk.



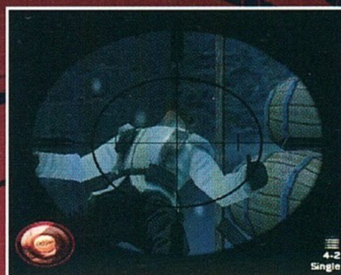
BOND NŐI



James Bond minden kalandjában felcsíp néhány igen csinos teremtést, ez alól természetesen a NightFire-akció sem kivétel. Elsőként a megmentett francia, szexi akcentussal bíró Dominique-ot ismerjük meg közelebbről, akivel később még váltunk pár csókot. Az ő feladata, hogy Drake barátnőjeként kifigyelje minden cselekedetét, de sajnos a célpont rájön erre, és megöleti szegény lányt – pedig messze ő a legklasszabb csaj a játékban. Ejnye! A második préda az Agent Under Fire-ből ismerős Zoe, a CIA alkalmazottja. Bár már nem járnak, azért a leányzó még mindig elolvad, ha Bond *úgy* néz rá… És végül a főnyeremény, az ausztrál baba, Alura – ő Tokióban megmenti az életünket, aztán még sok minden másra is hajlandó a fess angol ügynök kedvéért. Persze ez még nem minden, hiszen Bond minden nőt megpróbál meghódítani, hol egy estélyen flörtöl a kiöltözött lányokkal, hol egy frissen megmentett gésát nyugtat meg csókjával.



↗ Ez szép lövés volt!



↗ Megártott a sok bor, mi?

NYEREMÉNYJÁTÉK

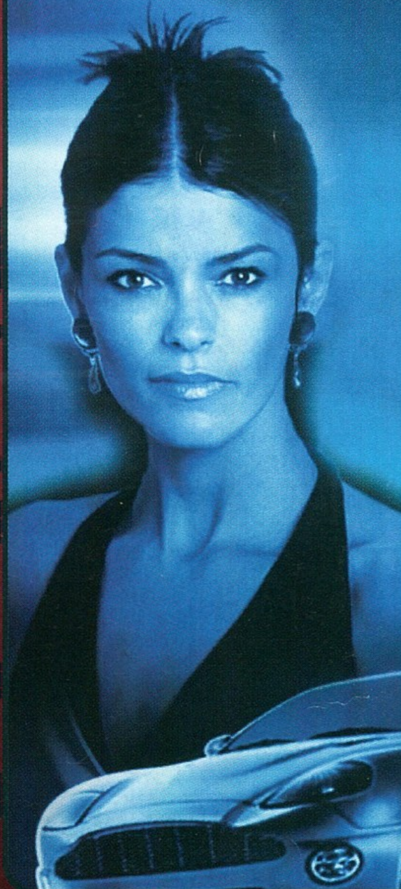
Azok között, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre, a játék magyarországi disztribútora, a Ecobit Kft által felajánlott James Bond 007:Nightfire (PS2) játékot sorsoljuk ki:

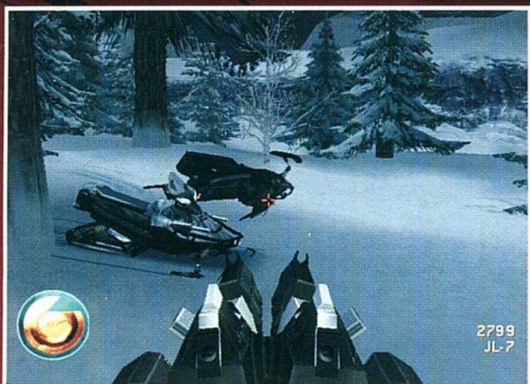
Hogy hívják a játékban az alul látható lányt?

A megfejtéseket nyílt levelezőlapon vagy borítékban 2002. december 5-ig kérjük címünkre eljuttatni:

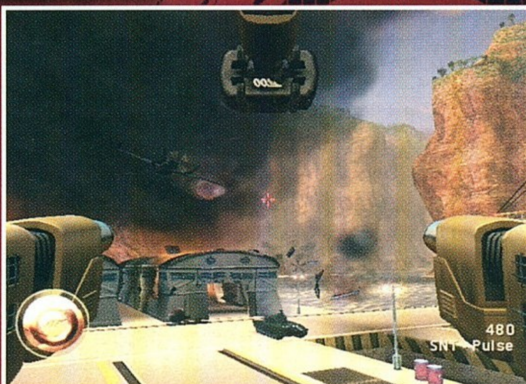
Multiplay!
IPMA Media Service Kft.
1300 Budapest 3., Pf. 210.

A borítékra kérjük írd rá: 'James Bond 007: Nightfire-játék'. A játékban a helyes megfejtések vesznek részt, e-mailben küldött megfejtéseket nem tudunk elfogadni.





↗ A fej nélküli lovas mintájára: lovas nélküli szán



↗ Ez például egy csendes, lopakodó jellegű küldetés…

hangulat a helyén van: a kockázatos, vagy elegáns megmozdulásokkal 007-ikonokat nyerhetünk, és ilyenkor felhangzik az ismerős dallam is. A sztori kicsit kibővítve egy filmben is elmenne, a lányok gyönyörűek, a kocsik gyorsak, és még Q is folyton gagyog a háttérből – mi más is kellene még? Rengeteg fegyvert használhatunk (a gránátokkal együtt húsznál is többet!), mindegyiknek van másodlagos tüzelési módja; ez hol egy hangtompítót jelent, hol félautomatából automatává állíthatjuk, kis kedvencemnél, az AIMS-20-nál pedig a gránátvetőt aktiválhatjuk így. Sajnos a kezelést nem állíthatjuk kedvünkre (azért ennek ma már magától értetődőnek kellene lennie), részemről a Goldfinger vagy a NightFire beállításokat tudom ajánlani, ezek hasonlítanak leginkább a standard, megszokott gombkiosztásra.

A grafika egész pofás, habár azért láttunk már szebbet is (ráadásul következő hónapban már itt lesz a Red Faction 2 is). A pályák ezúttal sokkal nagyobbak, mint az Agent Under Fire-ben, mégis részletesebb textúrák borítják a sokkal kidolgozottabb helyszíneket. A karakterek szintén jól néznek ki, még a szabvány tucatellenfelek is rendkívül jól festenek, nem is beszélve a hölgyekről, illetve az igazi James Bondról – azaz Pierce Brosnanról – formázott főhősről (az arca tökéletes, habár a hangját már nem adta a játékhoz). A mozgásuk már nem ilyen fényes, Drake például úgy mozog, mintha súlyos gerincbántalmai lennének (bár az is igaz, hogy egy szóval nem említették, hogy nincsenek), és a lányok futása is elég komikus. Elég sok videó kapott helyet a játékban, bár ezek sokkal inkább hangulatosak, mintsem szépek. A zenék teljesen átlagosak, most játszottam végig harmadszor a programot, mégsem emlékszem az alap Jame Bond-témán kívül semmire sem – az biztos, hogy nem zavar. A legnagyobb szívfájdalmam a mesterséges intelligencia meglehetős hiánya. Hogy mire is gondolok? Hátba lövök valakit, mire kicsit odakap, aztán folytatja útját. Ketten állnak egymás mellett, és mikor ellövöm az egyik fejét, a másik oda sem bagózik. Három méterre állok tőle, és nem vesz észre. Dettó ugyanez a reakció (vagyis semmi), ha csizmában futok utána a döngő fémtalajon, és zeng-bong az egész pálya. Az mondjuk vicces, hogy ha hátulról fegyvert fogunk egy posztoló őrre, akkor elvesszük a felszerelését, és végignézhetjük, ahogy tanácstalanul feltartja a kezeit (ne pazaroljuk a lőszert, üssük le). A program minden pálya után értékeli teljesítményünket a legkülönfélébb szempontok szerint (pontosság, „Bondosság", lopakodás, a teljesítés ideje), és így kaphatunk különféle érmeket (bronz, ezüst, arany, platina). Minél jobb érmünk van, annál több jutalmat kapunk: extra karaktereket többjátékos-módban, fegyverek és kütyük fejlesztését, vagy bronzéremnél semmire sem használható kártyákat. A pontszámot legjobban egyébként a nehézség befolyásolja, platina-érmet nem érdemes várni nehéz – azaz 00 Agent – fokozat alatt.

Ugyan a NightFire változatosságból és Bond-hangulatból csillagos ötösre vizsgázott, a gépi intelligenciája egy jóindulatú kettest érdemel (az nem baj, ha a készítők hagynak sikerélményhez jutni – na de ennyire?) – így jön össze egy nagyon jó, profi játék. Az FPS-t szeretőknek csak ajánlani tudom, habár nem szabad tőle elképesztő dolgokat várni. Jövőre lehet tovább csiszolni a dolgokat – és hogy várhatjuk jövőre is, arra bizonyíték a stáblista végén megjelenő „Bond will come back" felirat...

Grath
grath@mail.datanet.hu

MELLETTE

- Kitűnő a Bond-hangulat
- Változatos, izgalmas pályák
- Remek nők!

ELLENE

- Túl rövid, jól jött volna pár plusz pálya
- A mesterséges intelligencia igencsak ostoba
- Miért kellett Dominique-ot kinyírni?!

PEREPUTTY

- James Bond 007: Nightfire *Electronic Arts*
- Red Faction *THQ*
- Soldier of Fortune *Activision*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	87
HANG	90
SZAVATOSSÁG	81

ÍTÉLET

85

4 játékos PAL WWW.007.EA.COM

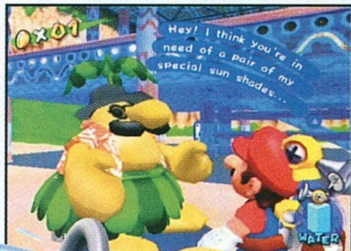


↗ Egy mechanikus Bowser már a Luigi's Mansionben is áldozatul esett


↗ Ettől a vízipóktól jobb lesz óvakodni


↗ Mario poligonjaira bomlik





Mario lemossa a konkurenciát

SUPER MARIO SUNSHINE

TÍPUS PLATFORM **KIADÓ/FEJLESZTŐ** NINTENDO **MEGJELENÉS** 2002.08.27. **NTSC** 2002.10.04. **PAL**



Ki gondolta volna: hat évnek kellett eltelnie, hogy végre megint egy Mario platformjátékkal játszhassunk. Bizony már hat éve annak, hogy a Super Mario 64 csillaga felragyogott a Nintendo egén. A játék sokakat ösztönzött az akkor vadonatúj Nintendo 64 megvásárlására, de ugyanakkor meg is osztotta Mario régi rajongóit: a forradalmian új 3D-s platformműfaj debütálása egyeseknek nagyon bejött, mások viszont visszasírták a jó öreg klasszikus, a Super Mario World oldalra gördülő, 2D-s pályáit. Az elmúlt két évtizedben egyvalami bebizonyosodott: valahányszor egy új Mario játék kerül bemutatásra, az megreformálja a műfajt.

Nyilván ebből adódtak azok az elvárások, hogy GameCube-on ismét korszakalkotó Mario-játékra számított mindenki. Csak olaj volt a tűzre, hogy a Nintendo sokáig szupertitkos projektként kezelte a dolgot, nem közölve egyetlen képet sem a készülő műről. Tartva az aljas ötletlopók hadától sokáig titkolták a hatalmas találmányt: a FLUDD víztartályt...

Takarító kerestetik – fizetés nincs!

Hát igen. A legtöbben talán másféle forradalmi újításra gondoltak – de hát ez van, ezt kell szeretni. (Arról mondjuk meg vagyunk győződve, hogy hamarosan mindenki meg is szereti.) Ez a játék nem egy mérföldkő, nem olyan léptékű fejlődés a stíluson belül, mint a SNES-re vagy az N64-re készült Mario-játékok voltak, azonban azt rögtön hozzátehetjük: mégis az egyik legjobb – ha nem a legjobb – játék a maga kategóriájában. Shigeru Miyamoto és a csapata nem felejtette el, hogyan is kell kitűnő játékot készíteni.

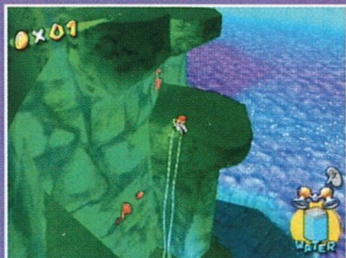
Nos akkor tisztázzuk végre, mi is ez a FLUDD víztartály! – ehhez pedig el kell mesélnünk, hogyan is került Mario börtönbe. Történik egyszer, hogy Mario és a kedvese megunják otthon a banánt (ha arra gondolunk, hogy hat éve nem történt semmi a Mushroom királyságban, ez nem is csoda), és elutaznak vakációzni a festői szépségű Delfino szigetre. Mario előre oda van, milyen nagyszerű tengeri ételekkel tömi majd a hasát, ám Peachnek már a sziget repülőn vetített reklámfilmjén is gyanús valami. Leszállás után a gyanúja egyre erősödik: mindenütt Mario árnyékmását látja felbukkanni. Ráadásul a landolás kissé rázósra sikeredik, mert valami undorító massza zárja le a kifutópályát. Megkerülve a „katasztrófaövezetet" természetesen Mario megy előre, hogy felderítse a terepet, s ezzel rögtön át is vesszük az irányítását.

A reptér épületeinél bukkanunk rá a FLUDD víztartályra, ami tulajdonképpen nem más, mint egy vízpumpa, amit Mario a hátára csatol. (FLUDD = Flash Liquidizer Ultra Dousing Device – ööö, például: Villámturmixoló Ultra Öntözőegység; szóval maradjunk a FLUDD-nál.) Felettébb intelligens eszköz, ugyanis azonnal regisztrálja Mariot, mint a gazdáját, és nyomban elmagyarázza, hogyan is kell őt használni, illetve újratölteni. Alapvetően két üzemmódja van a szerkezetnek, melyek között az X-szel válogathatunk: egyrészt spriccelhetünk vele, másrészt rövidtávú jetpackként vethetjük be. Miután egy rövid gyakorlófeladattal végeztünk, meg is



A FLUDD VÍZTARTÁLY

Ha valaki hasonlóságot vél felfedezni Mario vízpumpája és Luigi szellemirtó készüléke között (a Luigi's Mansionből), az nem véletlen: a testvérpáros mindkét tagját ugyanaz a designer fegyverezte fel, és mellesleg a sztori szerint is azonos a konstruktőr, hiszen Gadd professzorról van szó. A valóságban a designert Yoshiaki Koizuminak hívják, aki a GameCube ravaszát húzogatva arra a „fantasztikus" felfedezésre jutott, hogy tisztára olyan élmény, mint amikor gyerekkorában a vízipisztollyal lövöldözött. Már csak elő kellett tárnia Miyamoto mesternek, hogy mire is lövöldözzön Mario, és azzal megvolt a Mario Sunshine alapötlete – azután már „csak" technikailag kellett kivitelezni a beszennyezhető és lemosható felületeket. Egy vízipisztoly persze kevés lett volna, ezért második üzemmódként kitalálták a jetpackes megoldást, amivel – csakúgy mint Yoshi – immáron Mario is meg tudja növelni az ugrásai hosszát. Igaz, hogy azért ne legyen túl könnyű a dolgunk, erősen lekorlátozták az eszköz a hatótávolságát.



↗ Mindenütt láva, tőlem meg pont most lopták el a víztartályt!

HÍVATLAN LÁTOGATÓ A HÁZTETŐN



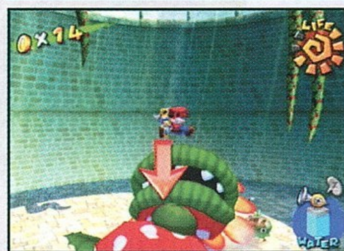
↗ Jó nagyra nőttél, már reped a tető



↗ No akkor én kicsit megöntözlek...



↗ Úgy látom, megteltél...



↗ Szóval segítek kiköpni







A NAPKORONGOK

A játékban összesen 120 napkorongot gyűjthetünk össze, mindegyik világban összesen 11-et. Ebből 8-at szerezhetünk meg az egyes epizódokban, 2 mindig valami rejtekhelyen van, 1 pedig annak a jutalma, ha összeszedjük az adott pályáról mind a 100 aranyérmet. (Természetesen egyszerre, hiszen ha visszatérünk, az érmék ismét ott lesznek.) Lévén, hogy mindössze csak hét világ van, a teljes összeg végül úgy jön ki, hogy az összekötő szintként szolgáló Delfino Plázában is található 16 napkorong, a reptérről is begyűjthetünk kettőt, plusz ezeken a helyeken is összespórolhatunk 100 aranyat, végül pedig 24 napkorongot a kék érmékért vásárolhatunk 10 tallér/darab áron. Ja és még mindig van egy: az utolsó napkorong a főgonosz legyőzéséért jár a Corona Mountain pályán.



tisztíthatjuk vele a kifutópályát, s kiderül, hogy az a massza nem hétköznapi szennyeződés. Kis szemtelen lények ugrálnak ki belőle ártó szándékkal, a közepét locsolva pedig egy állkapocs emelkedik ki. Ilyen szennyeződés egyébként még lesz néhány a szigeten, de az eltakarításuk mikéntje nem különösebb ördöngösség: időnként eltátják a szájukat, s akkor a torkukat kell célba venni.

Az első sikeres akció után nincs okunk ünnepelni, ugyanis a kiérkező hatóságok – ahelyett, hogy köszönetet mondanának – Mariót gyanúsítják a reptér beszennyezésével. Ráadásul nemcsak azzal. Kiderül, hogy egy ismeretlen elkövető, akinek a vonásai kísértetiesen hasonlítanak Marioéra, ocsmányul összemázolta a környéket, s az áldozatul esett épületek nyomtalanul elsüllyedtek a mázolmányokba. Mi több: beszennyezte a város békés életéhez nélkülözhetetlen fénykaput is, aminek a napkorongjai így szétszóródtak a sziget különböző pontjai felé. A károk tehát súlyosak, mire azonnal bíróság ül össze, és Mariot arra kötelezik, hogy társadalmi munkában tisztítsa meg a szigetet.

Mire képes Mario?

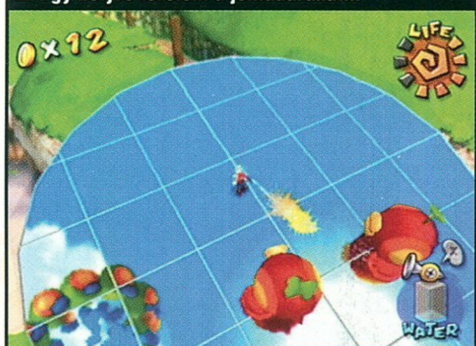
A világ leghíresebb vízvezeték-szerelője persze tudja, hogyan kell bánni a vízzel, illetve használatával hogyan bánhat el a rosszakaróival. Izé... vagy legalábbis tudnia kéne, ha ez nem a mi feladatunk lenne. Szóval szép sorjában ki kell tapasztalnunk, milyen célokra használhatjuk az új eszközünket, és hogy Mario milyen mozgásrepertoárral rendelkezik. Lám ebből a szempontból még hasznosnak is bizonyul, hogy a titokzatos gonosztevő Mario alakját vette fel, mert amikor üldözőbe vesszük, ugyanazokat a mozdulatokat használja, mint hősünk – ergo kicsit elleshetjük tőle a dolgokat, noha a játék kézikönyvében valamennyi trükk le van írva.

Mario természetesen jó magasra tud szökkenni, viszont a klasszikus dupla ugrás helyett ezúttal természetesebb technikával tudja növelni a magasságot: mintha csak magasugró lenne, hátast vetve szaltózik fel a felsőbb szintekre. Ezt egy kombóval tudjuk realizálni: először kimozdulunk az egyik irányba, majd az ellenkező irányba lépve nyomjuk le az ugrás gombját. Hasonló eredményt érhetünk el „hármasugróként" is – ez ugyebár már régi mozdulat. Futás közben az A-t nyomogatva először kicsiket, végül egy nagyot ugorhatunk: magasat és hosszút egyaránt, ami akár különböző versenyfutásoknál is jól jöhet. Igen hasznos még, hogy a falakról is elrugaszkodhatunk, így ha két szemben lévő falat találunk, ide-oda ugrálva fel is mászhatunk azokon. A B gomb mindezek mellett vetődést jelent, ami szintén változatlan a Mario 64-hez képest, s akár kombinálhatjuk az ugrással. A vetődéssel az ellenfeleknek ugorhatunk neki, a futást is meggyorsíthatjuk vele, vagy például felettébb jó móka hason csúszva siklani le egy vízmosáson... Szintén a B-vel ragadhatunk meg bizonyos tárgyakat, és elegyedhetünk szóba a sziget lakóival.

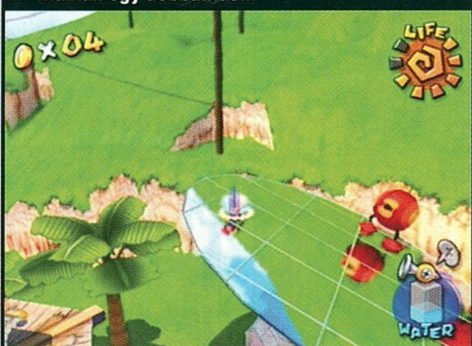
Van egynéhány speciális mozdulat is: ezek közé tartozik, hogy Mario jó úszó, sőt merülni is tud, valamint kitűnő kötéltáncos. Kézen függeszkedve és egyensúlyozva egyaránt lehet haladni, és a kötelek rugalmasságát kihasználva extra magasságok érhetőek el. A fákat szintén meg lehet mászni, és a rácsokra is fel lehet kapaszkodni. A rácsoknál helyenként átforduló kapuk vannak, amiken „döngetve", átfordulhatunk a túloldalra, továbbá csapóajtók is léteznek, amiken felszökkenhetünk vagy letrappolhatunk. (A taposó mozdulat természetesen ebben a játékban is megvan.) A döngetésnek mellesleg nemcsak kapuknál van haszna: ha a rács túloldalán valami ellenség mászik, akkor azt lelökhetjük onnan.

Még speciálisabbak azok a mozdulatok, amiket a víztartállyal lehet kivitelezni. Helyenként majd ládák lesznek elhelyezve, melyekben spéci fúvókákat találhatunk a FLUDD tartályhoz, s általuk turbó- vagy rakétamód lesz aktiválható. Magyarázat talán nem is szükséges: rakétaként az égbe süvíthetünk, turbózva pedig szakadékokat ugorhatunk át, vagy jobban őrzött (lezárt) helyekre is betörhetünk. A tartálynak ilyenkor a „lebegtető" üzemmódja változik át az említettekre, melyhez a víz-ikonnal ellátott ládák segítségével térhetünk vissza. Kissé idegesítő, hogy a ládákat már akkor láttatni engedi a játék (hologramként), amikor még nem is használhatjuk őket – az ilyen átlátszó ládák csak később válnak aktívvá, merthogy a játék egyes pályái epizódokra vannak bontva.

↘ Egy helyre terelem a jómadarakat...



↘ ...aztán egy dobbantás...



↘ ...és a libikóka-elv érvényesül.

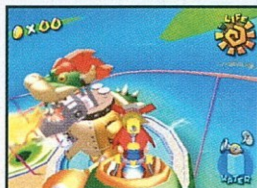


AZ ÉRMÉK

A Super Mario Sunshine mindent automatikusan elment: nemcsak a napkorongok számát, hanem a begyűjtött kék érmék összegét is. Kék érméket a nehezen elérhető vagy megtalálható zugokban találhatunk, illetve a kisebb mázolmányok eltakarításáért kapunk. Utóbbi esetben azonban az érmék nem mindig ott jelennek meg, ahol a munkát elvégeztük: ilyenkor újabb nehézség, hogy csak nagyon rövid időnk van a megkeresésükre – bár legalább annyira fair a játék, hogy megmutatja, milyen környéket kell keresnünk. A kék érméket majd bizonyos boltban válthatjuk át napkorongokra. A piros érmék konkrét feladatoknál jelennek meg, vagyis ha begyűjtjük a szükséges mennyiséget, úgy kapunk egy napkorongot. Aranyérméből találunk a legtöbbet, melyek ráadásul – visszatérve a pályákra – újra is termelődnek. Persze szükség is van rájuk, hiszen a felvételükkel regenerálhatjuk Mario energiáját. A legtöbb ellenfélből is aranyérméket verhetünk ki.









Valakinek mindig el kell rabolnia Peachet?!

Ami egy jó vakációhoz szükséges

A Nintendo csapata felhagyott a pályák klasszikus felosztásánál (vizes, jeges, lávás, stb.), s végig csak egyazon szigeten ténykedünk, de ez egyáltalán nem teszi egyhangúvá a környezetet! Agyafúrtan elhelyezett platformok gondoskodnak a szórakoztatásunkról, legyen szó mondjuk szélmalmokkal körülvett, tavas vidékről, vagy épp egy mozgalmas vidámparkról, ahol még a hullámvasútra is felülhetünk. A helyszínek bejáratai hasonlóképpen helyezkednek el, mint a Mario 64-ben: eleinte a sziget belvárosában járva graffitiket kell eltakarítanunk, s azok mögött találjuk a teleportokat. Ez a formula azonban nem kötelező jellegű: a sziget vidámparkjába például egy ágyú segítségével lövethetjük át magunkat, és a Mario 64 mintájára arra is van példa, hogy egy bizonyos fénysugárba állva a napba kell nézni egy átjáró megnyitásához.

Nyilván túl nehéznek tartották az alkotók, hogy mint régen a csillagokat, úgy a napkorongokat is nekünk legyen a feladatunk megtalálni, mert most amint belépünk egy pályára, azonnal láthatjuk, hova is kell mennünk és mit kell tennünk a következő napkorong megtalálásához. A következő epizódhoz pedig csak azután foghatunk neki, hogy az előzőt már teljesítettük, tehát a játék lineárisabb is lett.

A napkorongok megszerzéséhez vagy bizonyos feladatokat kell teljesítenünk, vagy főellenségeket kell felkeresnünk. A feladatok enyhén szólva sokszínűek: piros érméket kell gyűjtögetnünk, futóversenyt kell megnyernünk, dinnyefesztiválra kell elgurítanunk egy hatalmas „nevezést" satöbbi. Már az ilyen epizódoknál is jópofa (megnevezhetetlen fajtájú) ellenfelek hátráltatnak minket, pedig hát azok sehol sincsenek a főgonoszokhoz képest. A főnökök mindegyike önálló karakter: másképp támadnak, és másképp is kell visszavágnunk nekik. Van például húsevő növény, aminek a bendőjét vízzel kell megtöltenünk, majd rá kell ugranunk teljes erőbedobással. Ugyanakkor találkozunk egy óriás polippal, akivel szemben szinte alig kell használnunk a vízpumpát. Épp csak ahhoz kell, hogy körülötte feltakarítsuk a talajt, minekután így elkaphatjuk szép sorban a csápjait, s kitépdesve azokat végül az orrát is megcibáljuk. A roppant ötletes pályák miatt szinte minden mozdulatnak több funkciója is van. Említhetjük például a szokásos dobbantó ugrást, ami nem csak arra jó, hogy agyontiporjuk a kisebb ellenfeleket és működtessük a csapóajtókat, hanem például ráugorva a csatornafedőre lemászhatunk csatornákba. Ugyanígy a vízsugár sem csak a festék lemosására alkalmas, hanem például szélmalmok meghajtására is, melyekkel különféle gépezeteket, lifteket működtethetünk.

A kamerakezelés manuális, amire az a hivatalos magyarázat, hogy állítólag minden játékosnak mások az elvárásai, úgyhogy az a legoptimálisabb, ha mindenki maga tölti be az operatőr szerepét. El kell ismerni, ebben van valami. Sőt nemcsak a játékosoknak vannak extra kívánalmaik, hanem aszerint, hogy Mario épp merre jár, az egyes szituációk is másfajta nézetért kiáltanak. Nagyon klassz, hogy nemcsak körbejárhatjuk Mariot, de teljesen eltávolodhatunk madártávlatba is, s noha ilyenkor Mario szinte hangya nagyságúra zsugorodik, bizonyos ugrálós részeket pontosan így lehet a legkönnyebben átvinni.

A kamerakezelés ugyanakkor mégis azon kevés dolgok egyike, ami a játék hibájául sorolható fel. Történetesen az az eset furcsa, amikor egy kisebb, zárt területre tévedünk Marioval (amire bőségesen van lehetőség), és a kamera a falakon kívül ragad. Az odáig oké, hogy ilyenkor segítségképpen kirajzolódik Mario sziluettje, tehát hősünket sosem

SHADOW MARIO, A TOLVAJ

Shigeru Miyamoto csapata úgy találta, hogy a pályatervezők minden igyekezete ellenére a FLUDD-tartály túl könnyűvé varázsolta a játékot. Ugyebár az ugrásokat így már nem kell annyira kiszámítani, elvégre ha rosszul méri fel a játékos a távot, hát gyorsan bekapcsolja a „jetpack" módot, és szépen odalebeg a célponthoz. Hogy azért a régi Mario rajongók se maradjanak kihívások nélkül, vannak pályák, amelyekre belépve Mario gonosz árnyéka elcsórja a tartályunkat, s abszolúte a Mario 64-et idéző szintekre jutunk. Az mondjuk megint más kérdés, hogy vajon mi szükség volt arra, hogy ezeken a helyeken a grafika is a Mario 64-et idézze (tisztelet a kivételnek), merthogy különböző geometriai formák pörögnek, lifteznek és miegymás, nekünk pedig azokon kell átugrálnunk...







A virágöntözésért érmék járnak, de akadnak vadhajtások is









Mario utat sprickol a magángépének



Futóversenyben legyőzhetetlen vagyok

MARIO, A LÁZCSILLAPÍTÓ


↗ Ejnye, te tűzforró vagy!


↗ Egy kis víz segít


↗ Csúzlizni mindig is jól tudtam


↗ A vízben már jó helyen vagy

vesztjük szem elől, de hát egy platformjátéknál ugyebár azt sem árt látni, hogy honnan hova lehet ugrani, vagy hogy merre kell céloznunk a spriccelővel.

Kicsit egyébként gyanús a dolog, mert a program néha „lyukat vág" a falakba, amelyen keresztül bekukkanthatunk, de ez sajnos nem igazán akkor működik, amikor szükség lenne rá. Olybá tűnik tehát, mintha a fejlesztők kitalálták volna, hogyan is lehet a fenti problémát orvosolni, de valami miatt (talán nem volt elég idejük?) mégsem sikerült a megoldást a gyakorlatba átültetni. A gyakorlatban végül is egyféleképpen „ránthatjuk be" a kamerát a megfelelő helyre: ha nézelődés perspektívájába váltunk – mert hát ilyen természetesen ebben a játékban is van.

Méltó utódja elődeinek

A Super Mario Sunshine első blikkre nem kápráztat el minket: a sziklás falakon lévő textúrák például (érthetetlen okból) olyan gyenge felbontásúak, hogy az valószínűleg még az alkalmi játékosoknak is szemet szúr. Ennek fényében talán furcsán hangzik Shigeru Miyamoto azon kijelentése, miszerint ezt a játékot csakis a GameCube-ra lehetett megírni. Bár a mester azt is mondta, hogy „jobb lesz, ha hozzászokunk a GameCube irányítójához, mert tíz éven belül ez lesz a standard", ez utóbbi mondatától elvonatkoztatva azért Mario szülőatyja nem háborodott meg teljesen: azt ugyanis valóban nem lehetett egyszerű megoldani, hogy az Árnyék Mario mindent összemázolhasson, aztán pedig mi takaríthassunk. Számomra az is nagyon tetszett, hogy maga Mario is összemaszatolhatja magát, s mindaddig foltos marad a szerelése, amig valahol tiszta vízben meg nem mártózik – s ilyenkor frankón látni lehet a vízben, ahogy Mario ruhájáról leoldódnak az oda nem illő foltok.

Tetszett továbbá a látótávolság is. A magasabb pontokról pompás kilátás nyílik a szigetvilágra, s ekkor az a rendkívüli, hogy az egyes pályák széleiről néha átláthatunk a másikakra. Magyarán a Delfino szigetvilág valóban egyetlen egy jókora sziget. Trópusi helyszínről lévén szó, az sem mellékes, hogy a vízeffektusok is szemet gyönyörködtetőek: a tavakban szépen tükröződik a környező táj, a tenger hullámzik. Méltathatnánk még az aranyos zenéket és hangokat, de ehelyett inkább egy dolgot emelnék ki mindenek felett: a hangulatot.

Talán jobb is így, hogy nem akartak a Nintendonál valami teljesen újat alkotni, hanem maradtak a Mario 64-ben jól bevált formuláknál, és csak kiegészítették a korábban megismert játékélményt. Az pedig még jobb, hogy ezek a kiegészítések határozottan elmések. Már csak az is remek móka, hogy mindenkit lespriccelhetünk. Akár Mario kedvesét is, mire Peach hercegnő pánikszerűen próbál védekezni a napernyőjével. A Fludd tartály vitán felül nagyszerű találmány, ráadásul még a kezelése is egyszerű, nagyon hamar belejöhetünk a slagozásba. Az irányító analóg gombjait maximálisan kihasználja az eszköz, hiszen ha csak kicsit nyomjuk le, akkor futás közben locsolhatunk, míg ha tövig benyomjuk, akkor helyben állva célozhatunk a vízsugárral.

Mindezeknek köszönhetően elég csak egy pillanatra a kezünkbe venni az irányítót, és garantáltan a Mario Sunshine rabjává válunk. Ha pedig a „baleset" már megtörtént, nincs visszaút: hosszas raboskodásra számíthatunk, mert a szavatosságot tekintve sem adták lejjebb az alkotók a Mario 64-nél: ezúttal is 120 okunk van, hogy újra és újra nekilássunk a kalandok keresésének. Szóval megfelelő mennyiségű szabadidő birtokában irány a Delfino-sziget: aligha van olyan játékos, aki ne örülne egy ilyen utazásnak így karácsony környékén.

V.Z.
vzoli@ipma.hu

YOSHI

Mario kedvenc „hátaslova" a Mario 64-ből kimaradt (illetve csak a legvégén bukkant fel egy pillanatra), a Super Mario Sunshine-ban viszont ismét felpattanhatunk rá. A sztori előrehaladtával bizonyos helyeken egy-egy yoshi-tojásra bukkanhatunk, ami felett egy buborékban különféle gyümölcsök jelenhetnek meg. A keltetés módja egyszerű: csak oda kell vinni egy adagot a kérdéses gyümölcsből. Yoshi mozgásrepertoárja nagyjából olyan, mint régen: nagyokat és hosszúakat tud ugrani, és a nyelvét kiöltve felfalhatunk dolgokat. Újdonság viszont, hogy a megevett növényeket dzsúzzá alakítja, s azzal ugyanúgy spriccelhetünk, mint Mario pumpájával.





NYEREMÉNYJÁTÉK



Azok között, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre, a játék magyarországi disztribútora, a Stadlbauer Kft által felajánlott Super Mario Sunshine (GC) játékot sorsoljuk ki:

Hogy hívják Mario asszonykáját?

A megfejtéseket nyílt levelezőlapon vagy borítékban 2002. december 5-ig kérjük címünkre eljuttatni:

**Multiplay!
IPMA Media Service Kft.
1300 Budapest 3., Pf. 210.**

A borítékra kérjük írd rá: 'Super Mario Sunshine-játék'. A játékban a helyes megfejtések vesznek részt, e-mailben küldött megfejtéseket nem tudunk elfogadni.



MELLETTE
- Kiváló újítások, de csak mértékkel
- Rengeteg feladat, melyek mindig mások
- Hatalmas arcok a főgonoszok

ELLENE
- A grafika imitt-amott hagy kívánni valót
- A kamerakezelés néhol borzalmasan ésszerűtlen
- Yoshi zenéi nem igazán fülbemászóak

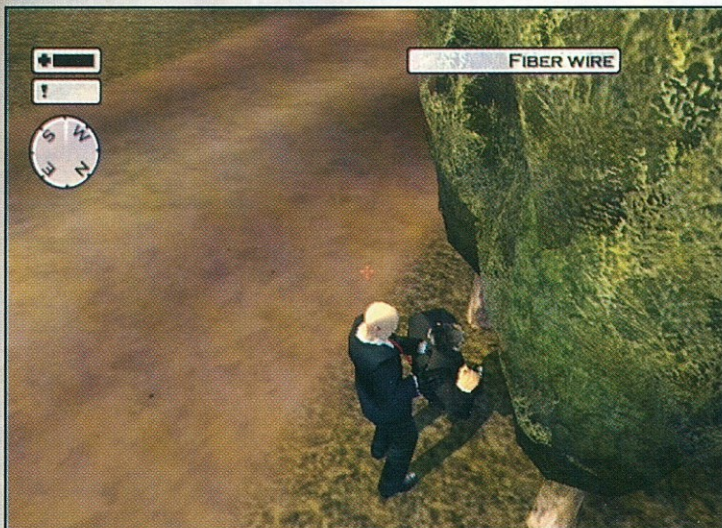
PEREPUTTY
- Super Mario Sunshine *Nintendo*
- Luigi's Mansion *Nintendo*
- Donald Duck: Quack Attack *Ubi Soft*

ÖSSZETEVŐK

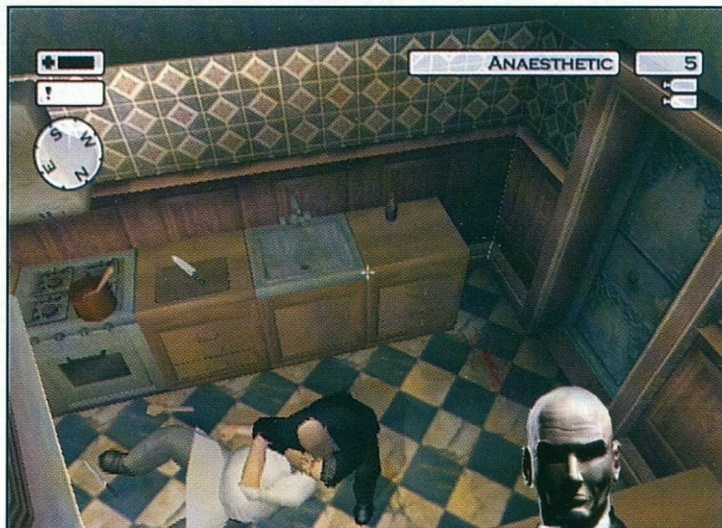
GRAFIKA	80
HANG	85
SZAVATOSSÁG	95

ÍTÉLET
91

1 játékos PAL WWW.NINTENDO.COM



↗ Valahogy olyan fojtogató a szicíliai levegő...



↗ Megmondtam, hölgyem, hogy utálom a spenótot!

■ **Erre az orgyilkosra nem lehet megorrolni!**

HITMAN 2 SILENT ASSASSIN

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** EIDOS **FEJLESZTŐ** IO INTERACTIVE **MEGJELENÉS** 2002.10.02. NTSC 2002.10.04. PAL

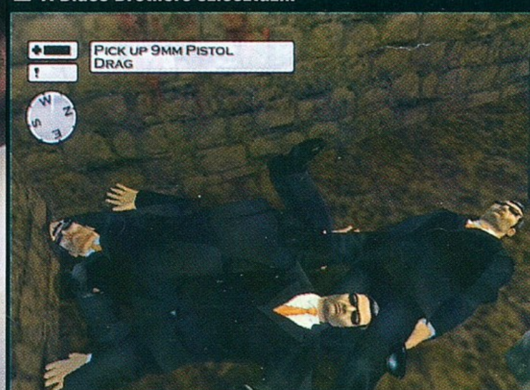


Az egyszerű, hétköznapi zsoldosokat szemtől-szembeni harcra, netán fejetlen rohamra képezik ki. Némi fegyverismeret, egy jó adag bátorság és a felettestől való félelem már bőven elég ahhoz, hogy minden parancsot teljesítsenek. Méghozzá oly módon, ahogyan egy jó katonától elvárható: kérdezés és gondolkodás nélkül. Egyáltalán nem szükségeltetik hozzá különösebben nagy ész – viszont nem is várható el tőlük egy komplexebb feladat megoldása. Egy kőkeményen őrzött objektumban tartózkodó célszemélyhez való eljutás, majd annak likvidálása, méghozzá anélkül, hogy magunkra vonjuk az őrök (és egyúttal a leendő áldozat) figyelmét – nos, ez viszont már egy emberpróbáló feladat. Különösen akkor, ha egyedül kell végrehajtanunk, és mindehhez pusztán némi tárgyi és információs segítséget kapunk. Noha a pályaválasztási tanácsadóban érthető módon nem szerepel, mégis talán ezért van létjogosultsága az orgyilkos "szakmának". (Ahogy így elnézzük a világot magunk körül, megrendelőben nem lesz hiány!) Türelem, elképesztő hidegvér, nagyfokú óvatosság, tökéletes fegyverismeret és jó adag szenvtelenség – ezek a jó orgyilkos legfőbb vonásai.

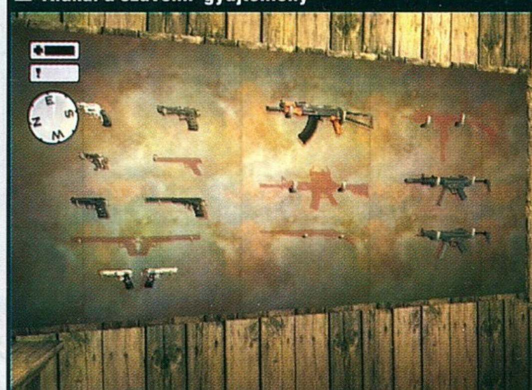
Ki is ez a kopasz és miért gyilkol?

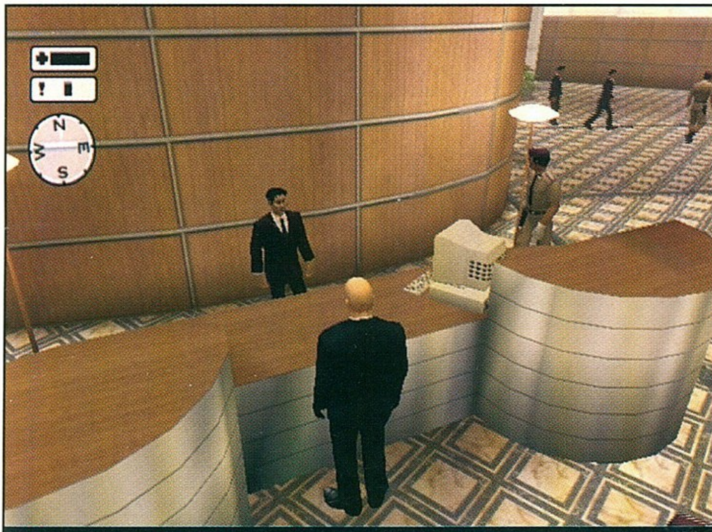
Manapság egyáltalán nem számít ritkaságnak, hogy a régebben kizárólag PC-re fejlesztő csapatok az újabb konzolgenerációkra is kihozzák a műveiket. Így van ez most is – az IO Interactive nevű, dán fejlesztőcsoport játéka egy két évvel ezelőtt megjelent PC-s program egyenes ági leszármazottja. Mielőtt valaki elkeseredne, hogy lemaradt valamiről, megnyugtatnék mindenkit: nem szükséges ismerni az orgyilkos előéletét és korábbi kalandjait ahhoz, hogy képben legyünk. A hollywoodi klisékből sem mentes sztori szerint a névtelen orgyilkos (mindössze kódszámát, a 47-est ismerjük), a gyilkolásba beleféradva Szicíliában keresi nyugalmát. (Mondjuk érdekes helyet választott...) Fegyvereit letette, és egy kolostorban meghúzódva, kertészként tengeti életét. Lelki megtisztulásában pedig nagy segítségére van barátja, Vittorio atya, a templom papja. Mivel nem kertész-szimulátorról van szó, az idillnek hamarosan vége szakad. 47-es egy szép napon éppen meggyónja bűneit az atyának, ám pár perccel ezután egy piros sportautó fékez a kapu előtt, a békés papot pedig néhány állig felfegyverzett alak leüti és elrabolja. Lévén Szicíliában

↘ A Blues Brothers sziesztázik



↘ Alakul a szuvenír-gyűjtemény





Elnézést, meg tudná mondani, hol az a főszer, akit ki kell nyírnom?



HITMAN 2 REKLÁMOK

A Hitman 2 nyomtatott médiákban megjelenő reklámjai alapján nyilvánvaló, hogy az Eidos marketingesei egészen sajátos, szarkasztikus humorral lehetnek megáldva...

A művész...

és művei: ...az átdöfött láb

...a fejlövés...

...és az átnyiszált torok

vagyunk, a hónuk alatt fityegő dupla pisztolytáska akár népviseletnek is tekinthető – de Vittorio atyát nem egy keresztelőre invitálták. Erről a templomkertben hagyott üzenet győz meg minket véglegesen, mely szerint ha élve kívánjuk viszontlátni barátunkat, két napon belül 500.000 dollárt kell kipengetnünk. Ekkor ismerjük meg az ex-orgyilkost nemcsak a templom kertészeként, hanem az egereként is: ugyanis az összes eddig keresett pénzét már felajánlotta adományként. Nincs más hátra, irány a kertben meghúzódó kis kuckó, ahol is egy csapóajtó alól előkerül az öltönye és egy régóta ott porosodó laptop, amellyel egykori titokzatos megbízójával, Dianaval teremthet kapcsolatot. Ő csodálkozik, hogy a 47-es még egyáltalán él, de mint a névtelen informátoroknak általában, természetesen tudomása van arról, hogy ki rabolta el a papot – és arról is, hogy hol rejtegetik. Egy másik házikó is található a kertben. Ha a derék Vittorio egyszer is benéz, valószínűleg már nem lett volna kit elrabolnia a maffiának, mert a szentlélek menten elpatkolt volna szívrohamban. Ez ugyanis emberünk személyes fegyverraktára, ami – bár egyelőre meglehetősen foghíjas – egy kisebbfajta hadseregnek is becsületére válna. Számtalan lő-, és kézifegyvernek, pengének és ártalmatlanná tévő ketyerének van itt helye. Ahogyan halad előre a történet, az egyes küldetésekből elhozott fegyverek szép sorban felkerülnek a foglalatukba, így a következő akcióban már azok is használhatók. Most azonban csak egy üvegnyi kábító-folyadék, a Silverballers fedőnévre hallgató, félautomata .45-ös ikerpisztoly, és a különleges, fémdetektorok által érzékelhetetlen, markolattal ellátott fojtózsinór áll rendelkezésre. A 47-es komótosan összecsomagol, vág egy nagyon morcos képet – és irány a maffia főhadiszállása. Az atyát ugyan itt nem találja meg, viszont innentől az események szinte magukkal sodorják a békésebb sorsra áhítozó orgyilkost. Diana, és rajta keresztül a megbízói egyre újabb és újabb akciókba kényszerítik bele hősünket, akit a barátja utáni kutakodás vezérel, de épp ezért muszáj a világ számos, egzotikus pontján bevetésre indulnia...

Mit is tud a 47-es?

Egy jó orgyilkos ügyesen lopakodik, méghozzá úgy, hogy egy gombnyomásra átvált sétából az osonásba. Ilyenkor addig kopogó léptei nesztelenre változnak, és hátulról bárkit észrevétlenül meg tud közelíteni. Ha szükség van rá, guggolva, és a szinte a földhöz lapulva is becserkészheti a prédáját. Ha kiszúrják és menekülnie kell, netán szorítja az idő, futni is tud. Egy másik gombnyomásra óvatosan kiles egy sarok mögül, ezzel növelve meg látóterét. A zárt ajtók sem jelentenek neki különösebb problémát: tolvajkulcsa mindig kéznél van, és ha mód van rá, ki is nyitja az ajtót. A jó orgyilkos azonban óvatos és mindig előrelátó – ezért nem ront ajtóstul a házba, előbb óvatosan bekukucskál a kulcslyukon, így nem éri váratlanul, ha egy őrszem strázsál az ajtó túloldalán. Amennyiben egy épületet kell megközelítenie, mindig használja kéznél lévő, szupermodern látcsövét is, amellyel előre feltérképezi a terepet. A sötétség és a félhomály a legjobb barátai, kerüli a lámpafényt és a hold vagy a nap által megvilágított területeket. Ha rendelkezésére áll, éjszakai bevetéseken előszeretettel használja éjjellátó-készülékét is. Nemcsak szeme, füle is élesebb a szokásosnál. Nem tudják, hol lapul, ezért gyanútlanul és nagy zajt okozva közelednek felé, amit alaposan ki is használ. Egy cseppet sem szívbajos: ártalmatlanná tesz egy ellenfelet, majd felölti annak ruháját – ily módon álcázva magát, szemrebbenés nélkül elsétál az ellenség mit sem sejtő tekintete előtt. Ha hidegre tesz valakit, nem hagyja csak úgy ott, hiszen a holttestet bármikor észrevehetik, ezért inkább elrejti egy félreeső helyre. Nem is finnyás – ha éppen arra van szükség, leereszkedik egy város csatornarendszerébe, és azon keresztül közelíti meg észrevétlenül a célszemélyt. A metsző hidegben és iszonyatos hófúvásban is felmászik egy vaslétrán, vagy felkapaszkodik egy toronyba, hogy megfelelő lőállást találjon. Elrejtőzik egy teherautó platóján és átszállíttatja magát a szigorú ellenőrzés alatt tartott pontokon. A 47-es szinte mindenre képes – csak két egyszerű mozgásra nem, ami számomra érthetetlen és bosszantó. Az első, hogy nem tud ugrani: ha az átlagosnál egy kicsit magasabb padkával találkozik, a vérbeli profi bizony kénytelen egy lépcsőt keresni... A másik, hogy nem képes hason kúszni, hogy kisebb célfelületet nyújtson, vagy elrejtőzzék egy bokor alá. Legfőbb célja, hogy ne keltsen feltűnést, ezért lehetőség szerint kerül minden zajjal járó, nyílt összecsapást. Mindemellett a lelke mélyén valahol ember ő is: az ártatlanokat nem szívesen öli

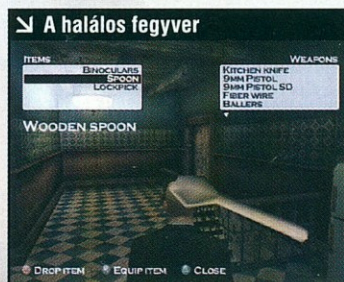
SENKI SEM MARAD KI A JÓBÓL

Az Xbox-, PS2- és PC-verziók megjelenése utáni siker nem maradt visszhang nélkül: az Eidos már be is jelentette a csendes orgyilkos GameCube-változatának készülését. A program az ígéretek szerint 2003 tavaszán jelenik meg – reméljük a Kocka-tulajdonosok sem szenvednek pár hónapnál sokkal hosszabb ideig Hitman-hiányban. Addig pedig itt van két kép a készülő játékból.





A halálos fegyver



Neked lőttek, öregem!





↗ Azonnal kinyírom, aki csatornatöltelékneknevez!



↗ Sikerült elterelni a tábornok figyelmét!


↘ Megvan a cucc. Kabbe, gyíkok, én leléptem!



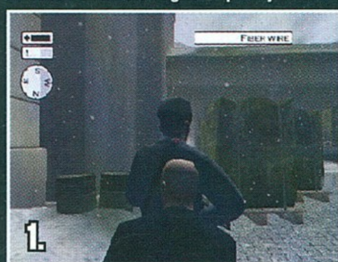


meg, sokkal inkább leüt valakit, vagy némi étert használ, kivonván egy időre a forgalomból azokat, akik nem érdemlik meg halált.

A küldetést azonban be kell fejezni tűzönvízen át – még akkor is, ha a célig vezető út hullákkal lesz kikövezve. Az orgyilkos fegyvertára párját ritkítóan bőséges. Nem voltam rest és leszámoltam: összesen 30 féle fegyver gyűjthető össze a játék folyamán. Ezek között vannak olyanok, amelyek test-test elleni küzdelemben használhatók kiválóan, ezek a fojtózsinórtól elkezdve a különböző késeken át a szamuráj-kardig és a tűzoltóbaltáig terjednek. Többféle kézi lőfegyver, pisztolyok, karabély, mesterlövészfegyver, géppisztoly és vadászpuska alkotja a lőfegyverek tárházát. Mindegyiknek megvan a maga sajátos használati ideje és módja – amellett, hogy eltérő mértékben sebeznek és hangerővel szólnak. Utóbbi tulajdonság jelentőségét azt hiszem, nem kell különösebben kihangsúlyoznom... A fegyverek mellett kiegészítőként használhat (és néhol használnia is kell) kábító-folyadékot, szüksége lesz pár bombára (autó-, és füstbombára egyaránt a távirányítású mellett), de csaliként egy mobiltelefon és egy személyhívó kombinációja is megteszi.

HOGYAN SZEREZZÜNK MELEG RUHÁT?

A box címe persze nem arra utal, hogy olyan cuki rucira tegyünk szert, amelyben bízvást flangálhatnánk az Angyal Bárban, és nem javasolnám jó szívvel útmutatónak a lassan aktuális téli ruha-bevásárláshoz sem. Inkább a játék egyik kulcsmozzanatát szeretném vele érzékeltetni. A fegyveres őröktől hemzsegő helyeken (és mindegyik ilyen) szinte elkerülhetetlen az álruha használata. Ez a legtöbb esetben kezdetben nem áll rendelkezésünkre – így kénytelenek vagyunk szerezni egyet. Ha nem akarunk nagy ramazurit csapni, halkan, hátulról közelítsük meg (*1. kép*), és intézzük el az élő fogast – pl. fojtsuk meg (*2. kép*) vagy hangtompítós pisztollyal





lőjük tarkón. Nem árt, ha eltakarítjuk az útból és egy félreeső helyre húzzuk (*3. kép*), lévén az őrök nem egy helyben cövekelnek, és könnyen észrevehetik volt társuk hulláját. Ha ezzel megvolnánk, szépen hámozzuk le róla a göncöt (*4. kép*), és





vegyük el a fegyverét is. Utóbbi nagyon fontos: egy egyszerű strázsa ugyebár ritkán mászkál mesterlövész-puskával vagy hangtompítós stukkerrel – és ezt tudja a többi őr is!

A szegény pára eltakarítása után egy külső – és távoli – szemlélő számára már úgy is tűnhet, mintha az egvilágon semmi rendkívüli nem történt volna (*5. kép*), és ezután már akár közlekedhetünk a további őrök közt is – persze kerülve mindenféle gyanús mozdulatot és kínos közeli kontaktust...

Kamerák, információk és az eligazítás

A főhős kétfajta kameraállásból irányítható, amelyek gyakorlatilag megegyeznek a 3D-s játékok által manapság képviselt két fő iránnyal. A harmadik személy nézőpontjából követő kamera (amely tetszés szerint forgatható és bizonyos határokon belül közelíthető-távolítható) főleg a közlekedésnél használatos. A már említett, "kilesek egy sarok mögül, hogy belássam a terepet" mozdulat (amelyre gyakorta szükség van), és a teherautókra való felkapaszkodás csak ebből a nézetből hozható elő. Ez javasolt akkor, ha valakit hátulról cserkészünk be, hogy néma csendben elintézzük, illetve a szúró- és vágófegyverek használata is ebből a kameraállásból könnyebb. Óriási előnye még, hogy a látószögünk és látóterünk szélesebb, illetve nagyobb. A másik kameraállás – az első személy nézet – újdonság az előző részhez képest. Amikor lőfegyvert használtam, szinte kizárólag ebből a nézetből játszottam, mert ily módon sokkal biztosabban és pontosabban lehet célozni. Hasznos lehet, ha egy vékony résen keresztül szeretnénk leszedni valakit, az egy pillanat alatt azonnali halált okozó fejlövéseknél pedig egyenesen elengedhetetlen.

A képernyőn fontos kijelzők tájékoztatnak minket a 47-es állapotáról. A bal felső sarokban az iránytűt és az egészség-mértert gondolom nem kell különösebben ragozni. A kis felkiáltójel alatti csík már sokkal érdekesebb. Amennyiben üres mező látható itt, emberünk tökéletes biztonságban van, senki nem látja, és nem tud róla semmit. Ha egy fekete csík villog, akkor már valakinek a látóterében van, netán az hallja is őt – de egyelőre nem tekinti ellenségnek. Piros villogó vonal esetén már nagy a gáz: tudják róla, hogy rosszban sántikál, és vadásznak is rá. Ez nem feltétlenül jelenti azt, hogy azonnal tüzelnek is, de ilyenkor már nincs sok választási lehetőség: vagy fel kell venni a harcot (a későbbi pályákon már tucatszám jönnek az ellenfelek, úgyhogy eleve esélytelen), vagy a lehető leggyorsabban olajra kell lépni, és valami biztonságos helyre rejtőzni. A jobb felső sarokban a kiválasztott fegyver vagy egyéb tárgy neve, valamint lőfegyver esetén a töltények száma látható. A felső az összes, az alsó (amelyiknél van) a tárban lévő golyók számát jelzi. Hatalmas segítséget jelent a küldetés közben egy gombnyomással bármikor előhívható térkép és eligazítás-képernyő. Utóbbinál pontokba szedve látható, hogyan halad az akció (a teljesített feladatokat kipipálja) és itt nézhető meg, ha valamiért megváltozott menet közben a feladat. Gyakran egy fotó és/vagy egy videojelenet is megtekinthető a célpontról, hogy azonnal felismerhető legyen.

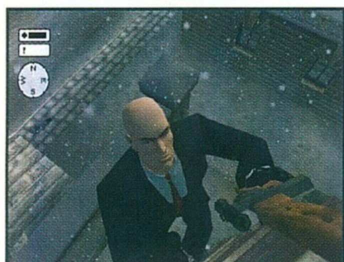


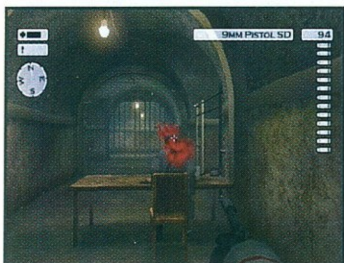
A küldetések és értékelésük

Az egyik dolog, ami kifejezetten megragadott a játékban, hogy tulajdonképpen úgy oldjuk meg a ránk bízott feladatot, ahogyan csak a vérmérsékletünk diktálja. A lehetőségek persze korlátozottak, de az alkotók igyekeztek az adott határokon belül a lehető legnagyobb szabadságot biztosítani a játékosnak. Minden küldetés minimum két-három, egymástól gyökeresen eltérő módszerrel és technikával is megoldható. A teljes játék húsz küldetésből áll, amelyek gyakorlatilag hat nagyobb fejezetre oszthatók, és ezek mindegyike más országban és körülmények közt játszódik (Szicília, Szentpétervár, Japán, Malajzia, Nurisztán – ami létező hely, Afganisztán és Pakisztán határán található – és India).

Ha valaki esztelen ámokfutót játszik és feltett célja, hogy mindenkit kiirt, aki csak elékerül, akár így is nekiindulhat a küldetéseknek – állig felfegyverzi magát és saját ügyességétől függően addig jut, amíg jut (ez a nehezebb pályákon nem lesz különösebben sok). Ez persze cseppet sem elegáns megoldás, és sok esetben egyáltalán nem célravezető. A likvidálandó személyek egy része ugyanis elmenekül, ha valami bajt orront, továbbá nagy vérfürdőt titokban tartani szinte lehetetlen. Esetleg oly módon kivitelezhető, hogy szép sorban, halkan és módszeresen mindenkit kinyírunk, majd egy helyre összezsuppoljuk a hullákat.

Amennyiben valóban méltóak szeretnénk lenni egy orgyilkoshoz, és feltűnés nélkül, pusztán a célpont likvidálását szem előtt tartva próbáljuk megoldani a feladatot, jóval fortélyosabb módszerekre lesz szükségünk. Ez a lehető legteljesebb mértékben pályafüggő, de általában arról van szó, hogy az áldozathoz minél közelebb kerüljünk – méghozzá álruhában. Belebújhatunk egy postás, egy pizzásfiú, de akár egy katonatiszt ruhájába is, majd imígyen (a fegyvereinket persze elrejtve, vagy valamely más úton juttatva át az ellenőrzésen) eljutva a célhoz nemes egyszerűséggel végzünk vele.





Szakácsruhába bújva megmérgezhetjük az ételé, hamis tűzriadót kiprovokálva és ezáltal az őrök figyelmét elvonva, tűzoltóként juthatunk be hozzá, bombát helyezhetünk a járművébe (aztán némi lövöldözéssel megriasztjuk, és amikor menekülni próbál, a levegőbe repül) – a lehetőségeink igencsak szélesek.

A játék figyeli, osztályozza és értékeli is a sikeresen végrehajtott küldetéseket, méghozzá rengeteg (szám szerint 12) szempont alapján: hány lövést eresztettünk el, hány ártatlan embert öltünk vagy sebesítettünk meg, hányszor fújtak be riadót, mennyi idő alatt teljesítettük a célt stb. Az osztályozásnál ezek szerint sorol minket különböző kategóriákba. Ezekből jóval több, mint húszféle van a játékban, a tömeggyilkostól (mass murderer) elkezdve a hentesen (butcher) és a szellemen (ghost) át a szakértőig (expert) van itt mindenféle. Ami igazán érdekelhet minket, az az a minősítés, amiről a játék az alcímét is kapta: a csendes orgyilkos (azaz a silent assassin). Ezt a legnehezebb elérni, ez igényeli a legnagyobb összpontosítást és precizitást és a legravaszabb megoldásokat – és persze ennek vannak a legkülönlegesebb kritériumai is (pl. csak és kizárólag a célszemélyt lehet megölni). Igaz, a jutalom sem marad el: különleges fegyvereket és egyéb nyalánkságokat zsebelhetünk be érte.

Jó-e orgyilkosnak lenni?

Bizony jó! Személy szerint a pusztán a reflexek gyorsaságára építő programokkal szemben mindig is előnyben részesítettem az olyan akciójátékokat, amelyekben gondolkodni is kell. Ehhez közel tökéletes alapot szolgáltat az IO fejlesztőgárda játéka. A hangulatos grafika majdnem minden szempontból kielégíti a mai igényeket. A helyszíneken látszik az alapos tervezőmunka, mert nagyon változatosak. A padlót, a falat és az eget borító textúrák szépek, a fény-árnyék hatások is tűrhetően muzsikálnak. A 47-es mozgatása a stílus keretein belül súrolja a kiváló mércét (Grath szerint bénán néz ki, hogy néha oldalazás esetén mintha kissé megcsúszna a figura a padlón, azaz "grindol" egy kicsit, de szerintem ez egyáltalán nem zavaró, vagy szemet szúró momentum). Az átvezető animációk nem rendereltek, hanem a játék saját grafikus motorjával készültek, ennek ellenére professzionálisak, mind a kivitelezésüket, mind az alaposságukat, mind pedig a hangulatukat tekintve. Hibák persze vannak (nem is kevés), de egyik sem olyan, hogy alapjaiban vágná haza a programot. Gondolok itt arra, hogy néha a falra közvetlen közelről vetülő árnyékunk kontúrja hihetetlenül darabos, az ellenfelek mozgása és kidolgozottsága pedig bőven lehetne kifinomultabb, de említhetném akár a 3D-s megjelenítés örökös átkát is, a falba, ajtókba belelógó karaktereket és fegyvereket. Az összkép mégis megéri az ötös alát.



A hanghatásokkal kapcsolatban még ennyi negatívumot sem tudok felhozni: a szinkronhangok tökéletesek (minden szereplő a saját nyelvén beszél) *(Különösen a nurisztániak, bár elég rossz akcentussal! – a szerk.)*, kimondottan passzolnak minden egyes szereplőhöz, a fegyverek hangjának hallatán pedig csak arra tudok gondolni, hogy mindet digitalizálták. A zene mindent üt: a Jesper Kyd által (régi, neves fazon, még Amigán kezde az ipart) komponált, néhol az ódivatú gengszterfilmeket idéző, kórusokkal megtámogatott, sejtelmes muzsika ideális aláfestője a lopakodásnak – másféle stílust el sem lehetne képzelni ehhez a játékhoz. És hogy egy kicsit dagadjon a nemzeti büszkeségtől is a keblünk: egyes részeit a Budapesti Filharmonikusok adják elő. Bravó!

A játékmenet annak ellenére élvezetes, hogy az AI-nek ugyanúgy megvannak a maga hibái, mint a grafikának. A 47-es irányítása és a kamerakezelés dicséretet érdemel, az ellenfelek pedig egy-két ponton voltak csak zavarba hozhatók (a legtöbbször egy ajtó okozott nekik gondot – rámnyitották, átmentek rajtam és nem vették észre azonnal).

A játék hosszú távú befektetés: a többféle megoldás és az eltérő végső minősítések, majd az értük kapott bónuszok motiválhatnak minket az újrajátszására. Ennek tetejében még kellőképpen realisztikus is: teszem azt, nem tarthatunk magunknál egyszerre húsz puskát, mindössze csak egyet. Maga a lopakodás pedig csodálatosan izgalmas és bizsergő érzést kelt az emberben. Egy baj azért van vele: nagy dózisban meghülyítheti kicsit az embert – az elmúlt napokban volt rá precedens, hogy egy-két nekem nem tetsző emberkére önkéntelenül is majdnem ráemeltem az esernyőmet…

Kozi
kozi@ipma.hu

A TÉRKÉP

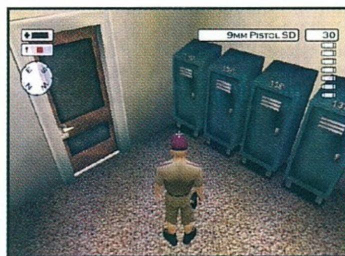


A térkép magától értetődően nagyon hasznos dolog. Az alapvető tájékozódás mellett többféle funkciót is ellát: egyrészt látjuk rajta a saját pozíciónkat (azzal egyetemben, hogy éppen merrefelé tekintünk), valamint a célszemély helyzetét és mozgását. Nagyon fontos, hogy a számunkra érdekes helyszínekre (ahol elkövethető valami turpisság, vagy ahova mindenféleképpen érdemes bekukkantani) külön felhívja a figyelmünket. Jelzi a terepen elrejtett felszerelésünk hollétét, és megmutatja a menekülési zónát is. Az egyik legtöbbször használt funkciója azonban mégis az lesz, hogy láthatók rajta az őrök, és egyáltalán, minden ember mozgása (külön színnel jelzi az ártalmatlan és a potenciális veszélyt jelentő egyedeket). Ezzel kapcsolatban van egy nagy bökkenő: ha valaki expert (azaz a legnehezebb) fokozatban vág neki a játéknak, ijedten tapasztalja majd, hogy az utóbbi tulajdonsága nem működik… Az egy más kérdés, hogy aki ilyen bátran vág neki a játéknak, az már valószínűleg kívülről ismeri mindegyik pályát és minden ott kóricáló ember pozícióját.

PÁLYAVÁLASZTÁSI PROBLÉMA

47-es még nem döntötte el, mi lesz: tűzoltó vagy katona – mindenesetre a vadakat terelő juhászt bízvást elfelejthetjük!





NYEREMÉNYJÁTÉK

Azok között, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre, a játék magyarországi disztribútora, az Automex Kft által felajánlott Hitman 2 (PS2) játékot sorsoljuk ki:

Miért járnak ki a maffiózók a szicíliai Don házából?

A megfejtéseket nyílt levelezőlapon vagy borítékban 2002. december 5-ig kérjük címünkre eljuttatni:

**Multiplay!
IPMA Media Service Kft.
1300 Budapest 3., Pf. 210.**

A borítékra kérjük írd rá: 'Hitman 2-játék'. A játékban a helyes megfejtések vesznek részt, e-mailben küldött megfejtéseket nem tudunk elfogadni.



MELLETTE
- Többféleképpen teljesíthető küldetések
- Ritkán forszírozott játékstílus
- Igazán remek, izgalmas hangulat

ELLENE
- Apróbb, a 3D megjelenítésből adódó hibák
- Az AI néha igen különösen viselkedik
- Egy fia renderelt animáció sincs benne

PEREPUTTY
- Metal Gear Solid 2 — *Konami*
- Hitman 2 — *Eidos*
- Conflict: Desert Storm — *SCi*

ÖSSZETEVŐK
GRAFIKA	87
HANG	92
SZAVATOSSÁG	91

ÍTÉLET
90

1 játékos | NTSC | WWW.HITMAN2.COM



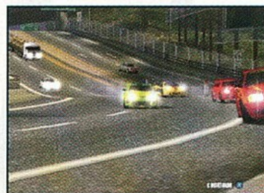
↗ Busszus, hogy neked miért pont előttem kell áthajtanod?!



↗ Mit villogsz, te jössz szembe, nem én!



↗ Úgy tűnik, itt pont elférek







A tavaly novemberben megjelent Burnout – számunkra érthetetlen módon – szerte a világban negatív hangvételű kritikákat kapott. Persze, a játék közel sem volt tökéletes, sőt, az egyjátékos-mód meglehetősen frusztráló volt a maga szűkös időlimitjeivel, de ketten játszva egészen egyedülálló élményt nyújtott. A mozifilmek legjobb autós üldözéseit megjelenítő, azokat néhol felül is múló versenyzés miatt hamar belopta magát a szívünkbe. Érthető, hogy igencsak megörültünk, amikor az Acclaim az E3-on közölte, hogy készül a második rész – főként abban reménykedtünk, hogy a Point of Impactet főleg az új játékmódok teszik változatossá.

Egyedül is jó

Az első rész egyik legnagyobb hibája az volt, hogy a száguldásra vágyó játékost csak szimpla versenyek várták, háromkörös futamok négy ellenfél vagy az óra ellen. Noha végül is erről szól egy versenyjáték, mégis hamar bele lehetett unni a körözgetésbe, főként azért, mert a program borzalmasan nehéz volt. Szerencsére a Criterion fejlesztői meghallgatták a játékosok sirámait és mindent megpróbáltak, hogy elkerüljék a monotonitást és az idegrohamokat. Természetesen az alap játékmódok (Single Race, Time Attack, Championship) itt is megvannak, de ezek mellett két teljesen új is ott mosolyog a főmenüben.

Elsőként az Offensive Driving 101-et kell kipróbálnunk, ami tulajdonképpen az oktató módnak felel meg: egy kis tanulókocsiban ülve kell elsajátítanunk a Boost-gyűjtögetés rejtelmeit (lásd később). Ha kivégeztük a hat pályát (mindenhol legalább bronzérmet szerzünk), akkor már készen állunk a többi kihívásra is.

Miután így kiokosítottuk magunkat, érdemes belevágni a bajnokságba, hiszen itt hozhatjuk elő az új pályákat és a rejtett kocsikat. Első ránézésre semmi különöset nem fogunk látni ebben a játékmódban, de csak addig, amíg az első, három futamból álló bajnokságot meg nem nyerjük. A versenyeken négyen indulnak és az első három helyezett kap pontokat (három, kettő és végül egy elosztásban); akinek az összesítés végén a legtöbb van, nyerte az adott a szériát. Ha ez nekünk sikerült, akkor

■ **Padlógázzal húz el a riválisok mellett**

BURNOUT 2 POINT OF IMPACT

TÍPUS AUTÓVERSENY **KIADÓ** ACCLAIM **FEJLESZTŐ** CRITERION **MEGJELENÉS** 2002. OKTÓBER 11. PAL

↘ Kezdhetünk gyanakodni, ha már az oktatónk is ilyen tanácsokat osztogat



↘ Ez jó mulatság, férfimunka volt - jöhetnek a kereskedelmi adók riporterei!





Mindkét versenyző a légtérben igyekszik előnyre szert tenni






A taxik sosem húzódnak le előlünk


A cél szentesíti az eszközt


Felülről kísérlem meg az előzést



Boostolnék, ha nem bénáznának előttem

feltűnik egy új versenytípus: egy futam, ami nincs körökre osztva, mindössze egy hosszú útszakaszon kell végigdöngetnünk. Ha itt is érmet tudunk szerezni, akkor jön a következő bajnokság, ami eggyel több versenyből áll, mint az előző. Innentől kezdve ez a ritmus folytatódik, összesen négyszer (az utolsó bajnokság tehát hat futamból áll össze).

Ha jól teljesítünk a különböző Grand Prix-ken, azaz az adott bajnokságon mindenhol aranyérmet szerzünk, egy új játéktípus nyílik meg, a Face Off. Ez abban különbözik a normál versenyektől, hogy mindössze egy ellenfelünk van – viszont sokkal jobb kocsival rendelkezik, mint mi. A trükk az, hogy minél kevesebb balesetet okozva vezessünk, kerüljük a rázós helyzeteket, és így gond nélkül leelőzhetjük. A riválist legyőzve elnyerjük annak a kocsiját, amit célszerű a következő Face Offig használni is, hiszen mindig ezek a legjobb járgányok. Azért is kapunk jutalmat, ha a bajnokságokat összekötő versenyeken aranyérmet szerzünk, ilyenkor egy Pursuit-pálya következik. Ezeken egy rendőrkocsival indulunk, és az a cél, hogy a megadott távon belül megállítsunk egy ámokfutót (így lesz a rablóból pandúr). Ezt úgy tudjuk elérni, hogy tizszer nekimegyünk. Nem sebez többet viszont az, ha teljes gázzal nekivágódunk, mint az, ha kicsit megkoccoljuk a lökhárítóját (ez azért elég marhaság).

Amennyiben sikerül az utolsó bajnokságon is az élen végezni, kapunk egy speciális Face Off-futamot, amiben az a különleges, hogy ezt megnyerve nemcsak egy vadul kifestett kocsival leszünk gazdagabbak, de megnyílik a Custom Championship, ahol különleges festésű, tuningolt járgányok ellen kell teljesítenünk. Itt is négy bajnokság van, de – ellentétben a fent említettekkel – ezek már nagyon nehezek. Egyrészt, mert az eddigre már megszokott pályákon fordított irányban kell vezetni, másrészt, mert ellenfeleink itt már nagyon keveset hibáznak. E durva küzdelmeket lazításként szintén Pursuit-futamok kötik össze, melyek azonban – az utolsó kivételével – elég könnyen abszolválhatók.

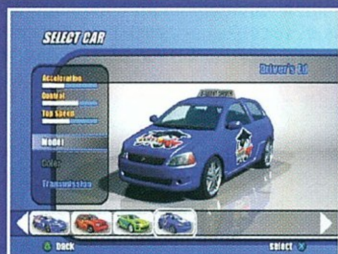
Teljes gázzal – és még tovább

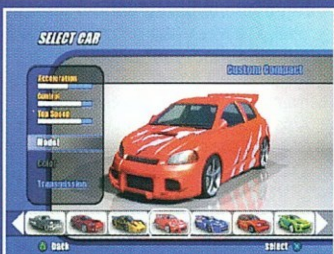
A versenyek során nem elegendő, ha „csak" padlógázzal száguldunk. Az aranyérmek megszerzését nagyban megkönnyíti, ha kihasználjuk a turbózási lehetőségeket, sőt idővel ez már egyenesen elengedhetetlen lesz. Csakúgy, mint az előző részben, most is akkor van erre lehetőségünk, ha megfelelő vadsággal vezetünk. Összesen öt különböző módon juthatunk boosthoz, melyek közül a legtöbbet használt a forgalommal szemben haladás, illetve a farolás lesz.

Amennyiben a szemben jövők között megfelelő gyorsasággal manőverezünk (a program ezt hívja ongoingnak), villámgyorsan töltődik a kis mérce a bal alsó sarokban (közben arra kell vigyáznunk, hogy ezt a mazsolák nem nézik jó szemmel). Gyakran sávot váltanak, vagy ha meglátnak minket, beletaposnak a fékbe, vagy elrántják a kormányt. Már alapból sem könnyű dolog köztük szlalomozni, amikor viszont sikerül kifognunk egy ijedősebb bandát, akkor majdnem biztos, hogy előbb-utóbb felkenődünk valamelyik motorháztetőjére. A civileknek egyébként háromféle viselkedésmódja lehet az "engem nem érdekel, én megyek tovább egyenesen"-től kezdve egészen addig, amikor az illető minden szokatlanra kézifékkel és erőteljes kormánymozdulatokkal reagál. Mondjuk mindennek megvan a pontos oka: az előbbi inkább a kamionok sajátja, míg az utóbbi a kisebb autókban ülőkre jellemző... Szintén sokat segít a turbó-mód elérésében a farolás, vagyis az, ha a kanyarodás közben felengedjük a gázt, és egy pillanatra lenyomjuk a féket. Ilyenkor a kocsi – optimális esetben – villámgyorsan képes bevenni a legdurvább hajtűkanyarokat is. Amikor igazán belejövünk egy-egy kocsi vezetésébe, akkor pedig már egész különleges mutatványokat adhatunk elő, például úgy veszünk be csúsztatva egy kanyart, hogy közben átslisszolunk két busz között. A boost-mérce töltődik az ugratásoknál, illetve akkor is, ha valaki mellett vészesen közel húzunk el. Az előbbivel az a baj, hogy ez még a leghepehupásabb pályákon is alig hoz turbót, az utóbbival pedig az, hogy nagyon nehéz az esztelen száguldás közben arra is figyelni, hogy rájuk húzva a kormányt a mazsolákat még ijesztgessük is. Végezetül megemlítendő még az is, hogy ha tökéletes, karambol nélküli kört megyünk, akkor a program jutalmul teljesen feltölti a mércénket.

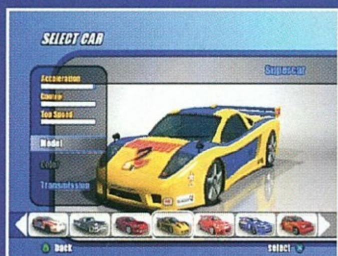
Amennyiben készen állunk a turbózásra, csak az R1-et kell lenyomnunk, és máris elkezdünk gyorsulni. Ilyenkor látásunk kissé homályos lesz (ezért olyanok a karambolokról készült képek, amilyenek – mozgás közben ez az effekt egyáltalán nem zavaró), a zene pedig kicsit megváltozik, hangosabb lesz. Ha elhasználtuk az összes turbót, akkor nem nulláról indulunk, hanem attól függő mennyiséggel, hogy milyen veszélyesen vezettünk, vagyis turbó-módban is gyűjtögethetünk boostot, a fent említett módokon. Extrém esetben arra is lehetőség van, hogy ennyi idő alatt újra megtöltsük a turbó-mércét (mondjuk folyamatosan a szembejövő sávban repesztünk), így egymásba is láncolhatjuk őket – ezt kihasználva lehet viszonylag könnyen megnyerni a Custom Championship futamait.

TELE A GARÁZS





Míg az előző részben meglehetősen sivár volt a kocsiválaszték, a Burnout 2-ben már igen tetszetős modelleket is megszerezhetünk. Ehhez a Face Off, illetve a Pursuit játékmódokban kell sikeresen szerepelnünk, a különleges festésű kocsikért pedig a Custom Championshipben. Még az oktató autóját is megkaparinthatjuk, amihez a hat tanulópálya mindegyikén aranyérmet kell szereznünk.



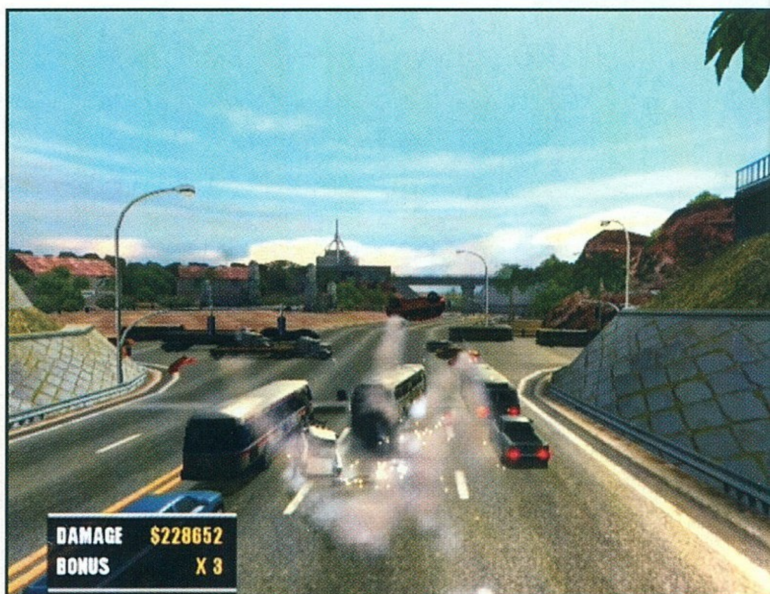


Verseny alatt a rendőrök nem foglalkoznak a mögöttük zajló balesetekkel









↗ Azonosítatlan repülő tárgyat észleltek a mai tömegkarambol előtt

Az eredeti Burnout egyik legjobb vonása a karambolok megvalósítása volt, ezt itt még tovább javították. Elképesztően látványos baleseteket okozhatunk, az autók pedig rendkívüli módon rongálódhatnak. A gumik elgurulnak, a kasztni darabjai szanaszét repülnek, szikrák ezrei villannak fel, és a durvább esetekben még maguk a járgányok és elszállhatnak (és további autókat tarolhatnak le). Véleményem szerint eddig ez a legrealisztikusabb ütközési rendszer, amit játékban láthattunk, hiszen ha két kocsi frontálisan ütközik százas sebesség felett, akkor azok igenis úgy roncsolódnak, ahogyan kell. A Need for Speedben például – persze csak akkor, ha bekapcsoljuk a kocsik sérülését – simán ütközhetünk, eleinte csak a festék fog lekopni (igen röhejes volt, amikor egy Ferrarival 250-nel nekirongyoltam egy betondarabnak, és erre kitörött az egyik első lámpa). Persze, az egy másik dolog, hogy itt akárhogy zúzzuk meg a kocsinkat, még ha le is repülünk az út menti völgybe, pár másodperc múltán újra épen és egészségesen folytathatjuk utunkat.

A fenteket figyelembe véve nem véletlen, hogy a karamboloknak egy külön játékmódot készítettek, amit egyszerűen Crash névre kereszteltek. Itt teljesen feltöltött – és folyamatosan regenerálódó – turbóval kezdünk, és mindössze az a célunk, hogy egy kereszteződésben, vagy az autópályán akkora kárt okozzunk, amekkorát csak bírunk. Ezek a helyszínek a normál pályákból vannak kiollózva, mindössze a forgalmat növelték meg rajtuk – buszok állnak tucatjával, esetleg személyautók érkeznek hatalmas tömegben. A Crash-pályák hármas kupacokban állnak rendelkezésre, és akkor léphetünk tovább a következő trióhoz, ha mindenhol legalább bronzérmet (azaz előre meghatározott kárt) érünk el. Ez a játékmód valami elképesztően szórakoztató, és a későbbi szinteken már kellően nehéz is – mármint aranyat elérni, a bronzérem általában már elsőre sikerülni fog. Mindenesetre célszerű a buszokat és a folyadékot szállító kamionokat mindenképpen bevenni a "buliba", mert értük hatalmas pontmennyiséget kaphatunk (ha sikerül felborítanunk egy buszt, az már önmagában egymilliós kárt jelenthet). Az alap pontszámot a gép még felszorozza a tömegkarambolban részt vevő kocsik számával, így arra kell törekednünk, hogy lehetőség szerint minden sávot lezárjunk, hogy boldogtalan autóstársaink mindenképpen csatlakozzanak az egyre nagyobb kupachoz. A balhé végeztével egy helikopter még be is mutatja, hogy milyen szép nagy csődületet okoztunk – öröm nézni a sok összetört kocsit! A program tartalmaz egy részletes statisztikát, ahol nem csak azt nézhetjük meg, hogy még hány aranyérmünk és trófeánk hiányzik, és összesen mennyi kárt okoztunk, de még azt is, hogy eddig milyen hosszan mentünk a forgalommal szemben.

Kettesben szép az élet?

Az eredeti Burnout másik nagy pozitívuma a fantasztikus kétjátékos-mód volt. Rendkívül izgalmas üldözéseket, versenyeket vívtunk akkoriban Sasával, és most is erre készültünk. Rögtön felcsillant a szemünk, amikor megláttuk, hogy Crasht is lehet ketten játszani, már készültünk arra, hogy együttműködve mekkora baleseteket fogunk okozni. Sajnos ez nem jött be – itt ért az első csalódás a többjátékos-móddal kapcsolatban: ez mindössze azt jelenti, hogy a játékosok egymás után teljesítik az adott pályát, és az nyer, aki a legnagyobb kárt tudja okozni.

Nem baj, jöjjön a már megszokott verseny, a már megnyitott pályákon, itt nem lehet gond – gondoltam. Ennél nagyobbat még nem tévedtem, ugyanis ilyenkor mintha megbolondulna a program, mintha teljesen leterhelné, hogy kétszer kell kirajzolnia a terepet. Az már eleve egy rosszpont, hogy kizárólag függőlegesen tudjuk megosztani a képernyőt, és nem is lehet átállítani (ez ugye azért hasznos a fejlesztőknek, mert így csak a pálya egy szűk részét kell kirajzolni). Emiatt a kanyarokat nem lehet rendesen belátni, ami a kanyargósabb hegyi pályákat eleve élből játszhatatlanná teszi. Szintén nem tetszett, hogy a játék sokkal csúnyább ilyen módban, a recésséget eltüntető anti-aliasing effektusra ilyenkor már nem marad energiája a gépnek. Ez valahol persze érthető – de gondolom az is az, hogy ennek nagyon nem örültünk. Sikerült ezen túltenni magunkat, és elkezdtünk versenyezni. Itt a régi hangulat előjött, ugyanúgy lökdöstük egymást, akkorákat karamboloztunk és káromkodtunk, mint régen, ám az örömbe egyre több üröm vegyült. Mégpedig azért, mert a program kétjátékos-módban néha egyszerűen nem kezeli az ütközéseket. Beleszállunk egy buszba és lepattanunk róla. Frontálisan ütközünk egy terepjáróval, és átsiklunk rajta. Felkenődünk egy lépcsőre, és mindössze a sebességünk esik nullára. Ráadásul ez a furcsa jelenség elég gyakori, minden versenyben előjött párszor, míg egyedül játszva mindössze egyetlenegyszer tapasztaltam ilyet. Roppant dühítő az is, hogy ha osztott képernyőn játszunk, akkor a játék karambolok után néha nagyon rossz helyre pakol le minket (például kis mellékutcákba, vagy közvetlenül az útlezárások elé). Nem értem, hogy a felsorolt programhibákat hogyan hagyhatták a játékban, hiszen megöl minden élvezetet, ha valakinek azért sikerül nyernie, mert akadálytalanul átment három kocsin – miközben a másik ilyenkor rendesen repült egy nagyot, és végigülte azt a pár másodpercet, amíg az autója újra menetkész nem lett.

Lelkendezések és panaszok

Kezdjük a program egyik legnagyobb pozitívumával, a grafikával. Ezen a téren a Burnout 2 nagyot fejlődött elődje óta, és bizton állítható, hogy a Gran Turismo 3 óta ez a legszebb autós játék PS2-n (a fenti okok miatt most kizárólag az egyjátékos-módról van szó). A Criterion csak félállásban játékfejlesztő – ők készítették el, és azóta is folyamatosan javítják a Render Ware nevű programozói felületet, amely többek között a Grand Theft Auto 3-ban és a Tony Hawk's Pro Skater 3 és 4 alatt is muzsikál (meg az AntZ Racingnél is, de azt inkább hagyjuk). Mint a Render Ware-t legjobban ismerő programozók, természetesen nekik sikerült legjobban kiaknázni azt: a Burnout 2 folyamatos sebességgel és szaggatásmentesen száguld – mégpedig úgy, hogy közben rengeteg effektet használ. Napsütésben a kocsik szélvédője és polírozott karosszériája elvakítja a szemet, esőben pedig a fények szépen tükröződnek a vizes aszfalton. A hóesés megoldása szintén igen tetszetős: tényleg olyan, mintha egy hóförgetegen keresztül száguldanánk. A kocsik egész pofásak (különösen a matricákkal díszítettek), az utat részletes textúrák borítják és rengeteg különböző tereptárgy mellett süvíthetünk el – szóval tényleg le a kalappal! Az emberek hiánya feltűnő, de nem véletlen, hogy nem ülnek a buszokban, és a járdán sem sétálgatnak: ez nem egy Carmageddon, végső soron nem is egy erőszakos játék.

A játék zenéi sajnos nem licencelt számok, hanem saját szerzemények. Nem különösen rosszak, de én jobbat vártam. Gondolom az is érv volt e gitáros-szintetizátoros számok mellett, hogy turbózás közben ezekre könnyedén lehetett rárakni a megfelelő effektet (akit érint: a program kihasználja a Dolby Pro Logic II által nyújtott térhangzást).

Nem csak a grafika fejlődött az előző rész óta, hanem a tartalom is. Az új játékmódok (Crash, Offensive Driving 101, valamint a megnyitható Face Off és Pursuit) változatossá teszik a játékot. Különösen igaz ez a Crash-módra, amit órákon keresztül képes


↘ Itt már rend van, haladjunk tovább!


↘ Kicsit süttetem a hasam a tengerparton


↘ Falra mászok má' a békávétó'!



↗ A fotóriporter örökösei vették át a díjat ezért a fényképért...



↗ Start alulnézetből



↗ Erre a versenytársra nem számítottam







az ember gyűrni, hogy megdöntse a rekordját (én 49 milliónál tartok, de néhány pályán még ezt is felül lehetne múlni). A pályákhoz az ötletet amerikai vidékekről szedték, és sokkal több áll rendelkezésre, mint az elődben. Hat tájon összesen 15 versenyút látogatható meg (más kérdés, hogy a játék dobozán olvasható reklámszöveg szó nélkül hozzáveszi ehhez a fordított változatokat is). Van itt reptér, napos-strandos város, havas hegyi táj (ez a legjobb!), sivatagi kergetőzés, és kanyargós autópálya is (ez is nagyon jó) – mindenki megtalálhatja a neki tetsző területeket. Az egyes pályák útlezárásokkal vannak kialakítva, tehát néhány szakasz közös lesz (a hegyek között mindig keresztülszáguldunk a kis falun, a tengerparton pedig mindig előttünk áll a parton húzódó, kétszer háromsávos autópálya). A helyszínek között van néhány nyugodtabb (a sivatagot részben átszelő pályákon például legfeljebb akkor karambolozunk, ha még nem sajátítottuk el kocsink profi kezelését), de van néhány igazi adrenalinpumpáló útszakasz is. Talán mondani sem kell, hogy ezek lettek kedvenceink, az az útvonal például különösen emlékezetes, amikor egy autópálya "rossz" oldalán kezdünk, és innen nem is térhetünk le. Folyamatosan villognak ránk a civilek, és még egy kétsávos alagúton is át kell repesztenünk. Utóbbi maradandó élmény, ez és a hasonló részek adják meg a Burnout 2 savát-borsát.

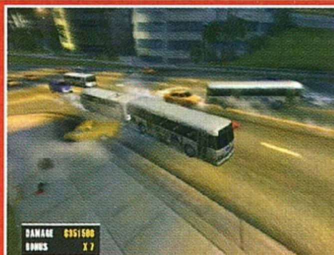
Az eredeti Burnout hét autóját (oké, volt még a busz meg a kamion is – de őszintén, ki játszott azokkal?) is megsokszorozták, immár 21 autócsodával versenyezhetünk az alap kisautótól a NASCAR-gépen át egy régi Cadillacig. Eleinte ezek közül csak néhány elérhető, a többit ki kell érdemelnünk – és a vezetését is ki kell tanulnunk! Noha nem egy vérbeli szimulátor, a Burnout 2-ben a kocsik mind másként viselkednek, ami főként farolásnál figyelhető meg: minden új járgánynál ki kell tapasztalni, hogy mennyi ideig kell a kormányt elhúzni, mikor és mekkora féket és gázt kell nyomni a pontos kanyarodás érdekében.

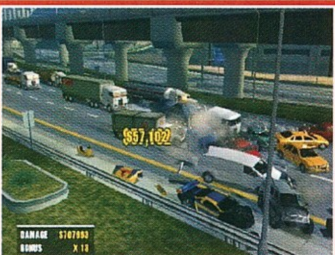
A sok dicséret mellett a Burnout 2 nem csak pozitív irányba változott, és most nem csak a többjátékos-mód hibáira gondolok (bár azok is rengeteget vontak le az élvezetből). Szintén nagy csalódásként éltem meg, hogy a játékon sokat könnyítettek. Ugyan a régiben idegesítően kevés időnk volt, két-három baleset után nagy valószínűséggel már a célig sem értünk be, itt viszont átestek a ló másik oldalára, még egyszer sem (!) fogyott el a rendelkezésre álló időm. A bajnokságokat nevetségesen könnyű megnyerni, és a "mindenhol aranyérem"-eredményhez is legfeljebb kétszer kell próbálkozni. (Egy ötlet: ha nem vagyunk elégedettek az eredménnyel, akkor a verseny vége után közvetlenül, resetelve a PS2-t elkerülhetjük az automata állásmentést, és újra próbálkozhatunk.) Az ütközéskezelés hibáin kívül is nehezebb lett karambolozni – ha viszonylag lassan haladunk (ez azt jelenti, hogy 100 mérföld/óránál komótosabban...), akkor az autókkal összekoccanva sokszor nyugodtan haladhatunk tovább. A táj sem olyan goromba velünk, mint az első részben, ha nekirongyolunk az utat mutató zöld nyilaknak, szépen befordulunk a helyes irányba, nem pedig győzelmi zászlóként szállunk el. Azt is jó néven vettem volna, ha a szembe jövő forgalom kicsit sokszínűbb – ha már nem készítettek több modellt, legalább lehetne tarkább a kép, lehetnének eltérő színű sportkocsik, kisautók és buszok. Noha nem róható fel igazán hibának, szívesen vettem volna néhány durvább pályát, például egy igazi szerpentint a hegyek között. Érthetetlen számomra az is, hogy míg az előző részben a futamok után megnézhettük külön a baleseteket, itt erre nincs lehetőség, csak szimpla replay van, amit ráadásul semmiféle módon (kameraállások, zoomolás, lassítás) nem tudunk befolyásolni.

Mindezen hibák ellenére nyugodtan mondhatom, hogy a Burnout 2 ott van a legjobb autós játékok között PS2-n. (Az E3-on GameCube-ra és Xboxra is bejelentették – sőt, be is mutatták –, igaz, egyelőre senki nem tudja, hogy ezekkel a változatokkal mi fog történni.) Az igazi száguldás érzése, a forgalomban való kétségbeesett manőverezés és a látványos ütközések teszik lényegesen jobbá, mint amilyen riválisa, a Need for Speed – ebben nincs vita azok között, akik mindkét játékot látták (persze van, amiben az a jobb: például autóválaszték, vagy a rendőrös játékmód szabályai). A harmadik résszel hibák nélkül és lehetőleg már online szeretnénk játszani...

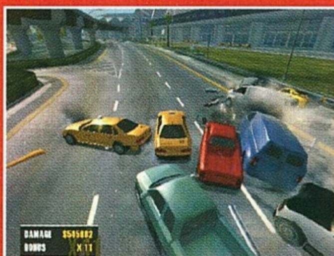
Grath
grath@mail.datanet.hu

AZ ORSZÁGUTAK RÉME





A Burnout 2 egyik legszimpatikusabb vonása, hogy hatalmas baleseteket, tömegkarambolokat kreálhatunk vele a Crash-módban. Igyekezzünk úgy kezdeni, hogy minél több sávot lezárjunk, és lehetőség szerint a kamionok és a buszok is benne legyenek a szórásban.





MELLETTE
- Nagyon változatos az egyjátékos-mód
- Az ütközések hihetetlenül látványosak
- A Crash-mód megunhatatlan

ELLENE
- Sokat könnyítettek rajta az élethűség rovására
- Többjátékos-módban sok a programhiba
- A pályákon előre leprogramozott a járműfogalom

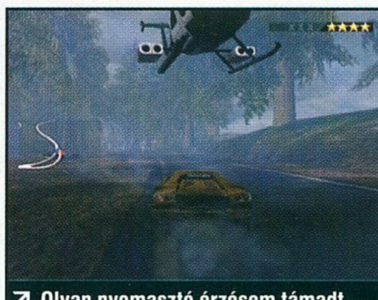
PEREPUTTY
- Burnout 2: Point of Impact
  Acclaim
- NFS: Hot Pursuit 2
  Electronic Arts
- Test Drive
  Infogrames

ÖSSZETEVŐK
GRAFIKA	90
HANG	82
SZAVATOSSÁG	91

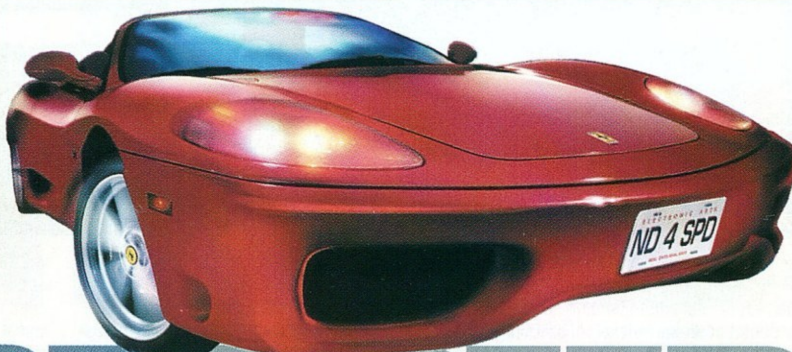
ÍTÉLET
90

2 játékos NTSC WWW.BURNOUT2.COM


↗ Hogy ezek a rendőrök hogy közlekednek mostanában!


↗ Olyan nyomasztó érzésem támadt...


↗ A csatorna felé sajnos nem lehet levágni



■ Szőnyegbombázás az autópályán

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2

TÍPUS AUTÓVERSENY KIADÓ ELECTRONIC ARTS FEJLESZTŐ BLACK BOX MEGJELENÉS 2002.10.03. NTSC 2002.10.25. PAL

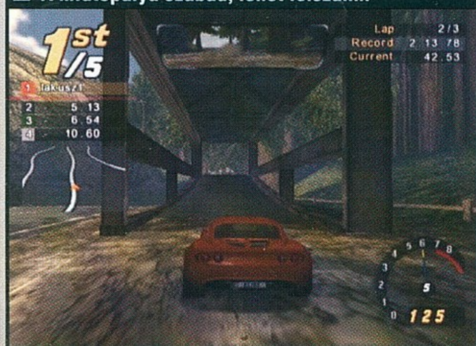
A videójátékok közt kétségkívül számos legendával találkozhatunk. Ezek két csoportra oszthatók. Az elsőbe tartoznak azok, amelyekből a kiadóik csinálnak legendát – hát vagy legalábbis szeretnének, míg pszichiáterük meg nem súgja nekik, hogy ha az ember nem tud különbséget tenni a vágyaiban élő és a való világ eseményei között, akkor az bizony már hosszabb kezelést vonhat maga után. Az ilyen földszintes legendákkal már nemcsak a padlás van tele, de a pince is, és hovatovább az ember nem tud felrúgni egy kukát, hogy ki ne guruljon belőle 20-30 ilyen legenda. Vannak aztán a legendáknak minősített esetei, mikor is egy játék az egyetlen elfogadható módon válik legendává – a játékosok teszik azzá. Na, ezekből azért már egy kicsit kevesebb van. Olyanból meg még kevesebb, amikor egy játék nevét viselő sorozat neve válik legendává: ami a Final Fantasy az RPG-k és a Mortal Kombat a verekedős játékok között, az a Need For Speed az arcade típusú autóversenyek között. Nem is csoda, hiszen az alapkoncepciója mindig is az volt, hogy arra adjon lehetőséget, amire a legtöbb férfi vágyik úgy tíz éves korától a sírig: beülni egy méregdrága sportkocsiba, és úgy tépni vele a közúton zajló versenyeken, ahogy csak a csövön kifér!

Az NFS-legenda ráadásul meglehetősen kétarcú: a páros sorszámmal ellátott részekbe beépített új koncepciókat legendásan utálták a játékosok – hogy aztán annál lelkesebben vessék bele magukat a soron következő páratlan számú részbe. (Ezen az alapon az is valamilyen marketingkoncepció, hogy a túl magas lécet jó alacsonyra kell állítani...) Ez ugyan meglehetősen rossz ómen volt a Need for Speed: Hot Pursuit 2 számára, de szerencsére csak felemás módon igazolódott be: a PS2-verzió színtiszta „páratlan" – viszont hozzá képest az Xbox pedig igencsak páros.

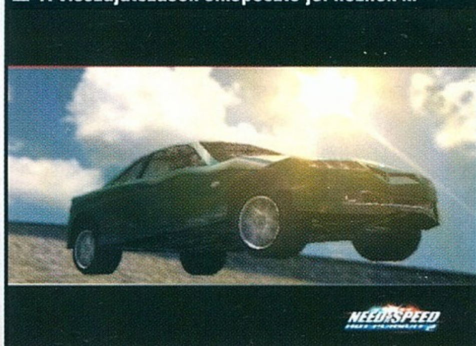
Kezdődhet a verseny

Mint a címe is mutatja, az NFS: HP2 a harmadik rész folytatásának tekinthető, azaz nemcsak a közúti forgalom és a többi versenyző, hanem az országúti rendőrség is döntő szerepet játszik a verseny alakulásában. Pontosabban játszhat, lévén a játéknak két fő versenymódja van: a World Racing-módban csak a többiekkel és/vagy az idővel versenyzünk, míg a Hot Pursuitban a rendőrökkel és/vagy a többiekkel. Mindkét versenytípus karrier módjában 30-30, ún. Event Race található, amelyek egy fejlődési fába vannak rendezve, azaz egyáltalán csak akkor indulhatunk el egy-egy adott versenyen, ha a hozzájuk vezető versenyeket már megnyertük. Az „eseményversenyek" azért viselnek ilyen különlegesen hülye nevet, mert mindegyiken egy bizonyos feladatot teljesítve tudunk nyerni. Ez így mondjuk roppant elmésen hangzik egy autóverseny esetében, de hát természetesen csak arról van szó, hogy bizonyos időlimit alatt kell teljesítenünk egy pályát, vagy az első helyen kell végezni (ha több versenyre is tovább lehet jutni adott helyről, akkor az első két hely egyike is megfelelő). A későbbiekben aztán kicsit bonyolódik a dolog: egyrészt belépnek a Knockout-típusú, valamint a több futamból álló versenyek (az utolsó versenyhez vezető 28. pályán például már egy nyolcmenetes küzdelemben kell diadalmaskodnunk), de Hot Pursuitban az is előfordul, hogy hirtelen a rendőr szerepében találjuk magunkat. Többfutamos versenyeknél a futamok végén a helyezéstől függően kapunk 10-6-4-2 pontot, és ezeket összesíti a program. A Knockout-versenyek is több futamból állnak, de itt az a lényeg, hogy az egyes futamok utolsó helyezettje kiesik a további versengésből. Ehhez hasonló a Lap Knockout, ahol viszont csak egy, több körből álló verseny van, és itt a körök utolsó helyezettje hullik ki. (Egyébként – ha jól emlékszem – karrier módban PS2-n csak Knockout, Xboxon pedig csak Lap Knockout-típusú versenyek voltak.)

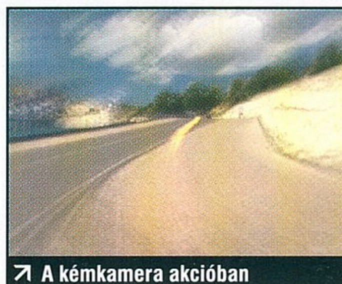
A karrier-módok Event Race megoldása egyébként szerintem remek ötlet volt a fejlesztőktől: a fejlődési fa mellett az állandóan variált feladatokkal, pályákkal és autótípusokkal tényleg egy roppant változatos „campaignt" hoztak létre, ráadásul úgy, hogy közben arra is vigyáz-

↘ A kifutópálya szabad, lehet felszállni


↘ Ennyi hely éppen elég is lesz


↘ A visszajátszások elképesztő jól néznek ki



Most már szemből is jöttök, piszkok?!


A kémkamera akcióban


Legalább nem kell lehúzni az ablakot







tak, hogy a konkurencia is hasonló típusú, de legalábbis két-három, hasonló fajsúlyba tartozó járgányokból kerüljön ki (szóval nem kell M5-ös BMW-vel küzdenünk Lamborghini Diablok ellen.) Másik kellemes vonás, hogy egy elég hatékony handicap effektus is működik benne, azaz ha nincs verseny, akkor a gép majd csinál! Emiatt sosem szakadozik szét teljesen a mezőny: ha a gépi játékosoktól nagyon elhúztunk, akkor kicsit felgyorsítja őket (habár ez mondjuk nem különösebb öröm), viszont ha nagyon elhúztak tőlünk, akkor vissza is fogja őket, vagy tesz róla, hogy vissza legyenek (ez különösen a Hot Pursuit-versenyeknél kellemes, ahol a nyakunkba zúduló zsernyákok miatt egy-egy leállással akár 10-15 másodperces hátrányra is szert tehetünk).

Az autók és pályák

A játékban összesen 49 autó szerepel, amelyekből kezdetben mindössze 6 van megnyitva. Új autókat többféle módszerrel is szerezhetünk. Az egyik az, hogy a karriermódok vagy a többi versenymód valamelyikén diadalmaskodunk (ha Single Race-t indítva végiglapozgatjuk a járgányokat, akkor a játék természetesen tájékoztat is róla, hogy hogyan nyerhetjük meg az adott autót). A másik módszer pedig az, hogy buzgón gyűjtögetjük a pontokat. Egyre több pont jár a karrier-módok versenyein elért helyezésekért (a legtöbb persze a győzelemért), de egy rakás pontot szerezhetünk versenyek közben is: egyszeri 1000 pont jár például azért, ha egy versenyen autóval elérjük a csúcssebességét, 500 pontot lehet kapni minden egyes rendőrségi útlezárás áttöréséért, 100-400 pont jár az ugratásokért (attól függően, hogy mennyi időt töltünk a levegőben), de ugyanígy jár pont azért is, ha egy többkörös versenyen valamelyik körben vezetünk, illetve több futamból álló versenyeken pedig a rajtpozícióért (ami ugyebár meg annak a függvénye, hogy hanyadik helyen állunk az összesítettben). Bárhol is szereztük őket, a pontok folymatosan összeadódnak, és az adott futam végén alkalmasint harsonaszó (pontosabban egy felirat) tudatja, hogy összejött annyi pont, amivel egy új járgány szabadon választható lesz a karriermódok versenyein kívül. Mivel mostanában ritkán flangálok Lamborghinikkel és McLarennekkel (meg vagyok elégedve a Spideremmel…), nem igazán tudom megmondani, hogy vajon jól modellezték-e az adott járgányokat, de – lévén nem szimulációról, hanem arcade-típusú versenyről szó – igazából ez nem is fontos. Nekem egyébként úgy tűnik, hogy inkább azt az eljárást követték, hogy az egy súlycsoportba tartozó kocsiknál azonos fizikai modellt alkalmaztak, azaz csak a teljesen eltérő kategóriáknál érezhető különbség: pl. a nehéz CL55-ös Merci sokkal lomhábban reagál a kormánymozdulatokra, mint mondjuk a fürge Opel Speedster, viszont sokkal kevésbé jelentkezik nála a kanyarokban ható centrifugális erő, és sokkal kevésbé hajlamos a megpördülésre, ha egy élesebb fordulóban kézifékkel segítünk rá a kormányzásra. AZ meg nyilván a képekről és a DVD-n is látható, hogy a járgányok iszonyú jól néznek ki, és – ha nem kapcsoljuk ki a lehetőséget – törnek is. (Jó, mondjuk a Colin McRae Rally 3 törésmodellje fényévekkel valósághűbb, de már az is egyenesen ritkaság-számba megy, hogy méregdrága luxusautók licenceinél ezt megengedjék a gyártók.)

Pályából összesen 30 darab van, amelyekből szintén az egyes feladatok sikeres elvégzésével nyithatjuk meg azokat, amelyek kezdéskor zárva vannak. A szám roppant szépen hangzik, habár néhány új pálya beválottan is egy másiknak a variációja (ugyanaz a neve, csak egy sorszámot raknak ki mellé). Ami meg nincs bevallva (de ha az ember lezavar 80-100 versenyt, akkor tisztán látja), az az, hogy egy-egy pálya kábé 20-30 szakaszból épül fel, és ezeknek legalább a fele „joker-típusú", azaz más pályákon is visszaköszön, néha tükrözve. Nem mintha ez ellen a megoldás ellen bármi kifogásom is lenne, mint ahogy úgy általában is megemelem a kalapom a pályadesign egésze előtt. Egyaránt vannak körkörösek, illetve szakaszosak, és úgy a hosszuk, mint a változatosságuk is tapsot érdemel. További kellemes vonásuk, hogy jónéhány helyen elég messzire elkódoroghatunk az elméletileg „pályaként" szolgáló úttesttől, valamint minden pálya tele van tűzdelve levágásokkal, mellékutakkal, erdei ösvényekkel, amelyeken ugyan jóval nehezebb hajtani, de ha ismerjük őket, akkor használatukkal tetemes előnyre tehetünk szert a többiekkel szemben (na persze a gépi versenyzők is „ismerik" ezeket, csak nem mindig használják!). A rövidítések másik kétségtelen előnye, hogy ezeken maximum csak az üldözéssel macerál bennünket a rendőrség, a helikopterek ezeket nem bombázzák, és útlezárás sincs rajtuk (sőt ha egy mellékúton kerülünk el egy útlezárást, ugyanúgy pontot kapunk érte, mintha áttörtünk volna rajta).

Szolgálunk és tépünk!

Ha pedig már a rendőröknél tartunk – egyet kell értenem a játék producerével abban, hogy a játék legizgalmasabb részei a rendőrségi üldözések. A rend marcona őrei nem nézik különösebben jó szemmel a gyorshajtókat (abból pedig itt lesz néhány!), és aki túllépi a megengedett sebességet (rendszerint 55 mérföld/óra, vagyis 80 km/óra), azt azonnal üldözőbe veszik. (Persze azzal is fel tudjuk magunkra hívni a figyelmüket, ha kétszázzal beleszállunk a parkoló járőrkocsijukba, és kiverjük a fánkot a kezükből.) Szerencsére autónk rendszeresített felszerelése a „zsaru-jelző", ami pittyegve figyelmeztet rá, ha az út mellett zsákmányra leső zsernyákhoz közeledünk. (Ha még nem köröznek bennünket, viszont van némi előnyünk a többiekkel szemben, akkor esetleg lehet azzal taktikázni, hogy rendes sebességre lelassítva hajtunk el mellette, és így majd az utánunk jövőt fogja üldözőbe venni (és egy rendőr mindig csak egy kipécézett delikvenst üldöz) – bár így hosszú távon nem nagyon fogunk futamot nyerni.) A rendőrségi csatornára hangolt rádiónkon mindig halljuk is, hogy éppen kit vettek üldözőbe – ha ezek éppen mi voltunk, akkor a jobb felső sarokban látható csillagok közül eggyel több sárgul be (ez mutatja, hogy mennyire köröznek bennünket). A rendőrök feltett szándéka, hogy egy bírságcédulát nyújtsanak át a száguldozóknak, ezt viszont csak akkor tudják megtenni, ha az illető legalább két-három másodpercre megáll. Mivel mi ilyet több okból sem teszünk (egyrészt: itt komoly verseny zajlik, kérem, nem érünk rá tökölni a hatóság mondvacsinált problémáival; másrészt: ha egy verseny alatt összeszedünk három cédulát, akkor őrizetbe vesznek bennünket, azaz buktuk is a versenyt), eleinte megpróbálnak leszorítani bennünket, vagy felkenni egy arra járó civilre, netán fára, sziklára és a bioszféra egyéb szilárd objektumaira. A nagy lökdösődésben persze ez velük is megtörténhet, továbbá ők is szoktak vezetési hibákat elkövetni – nyájas mosoly kíséretében mindig is béke és nyugalom töltötte el keblemet, amikor a hatalmas robbanás tudatta, hogy a mögöttem vijjogó desztó fennakadt valami apróságon… Hosszabb üldözéseknél a zsaruk nem átallanak segítséget hívni, így néha holmi parasztlagzikat idéző szirénázó sereg is kísérgethet bennünket, de ha így sem tudnak megállítani, akkor következik a második fázis – útlezárást kérnek. Ez még nem különösebben nagy gond, mert úgy a keresztben parkoló járőrkocsiknak, mint a betontömböknek nekiszáguldva megállás nélkül át tudunk törni a szánalmas torlaszukon (arról már nem is beszélve, hogy általában valamelyik rendőrautó mögött szokott lenni annyi hely, amelyen akár fennakadás nélkül is átslisszolhatunk). Az viszont már problémás lesz, amikor a megállításunkra szőtt összeesküvés harmadik fázisában tüskecsapdát kérnek. Ha ezen áthajtunk, akkor az autónk mindenképpen megáll, tehát ilyenneł vagy megint rést kell keresnünk valamelyik rendőrautó mögött, vagy ha ilyen nincs, akkor a rendőrautóba kell belehajtani. (Mondjuk optimális esetben egy ugrató mögé teszik az útlezárást, és egész egyszerűen átrepülünk felette – de sajnos a masina csak kevés alkalommal ad lehetőséget rá, hogy ennyire röhögjünk rajta…) Az útlezárásokat a térképen kék vonal mutatja, és ezek előtt vesszük különösen hasznát a „kém-kamerának", amivel a közvetlenül előttünk levő útszakaszt tudjuk előzetesen szemrevételezni. Az útlezárások kellemetlen vonása, hogy mindaddig, amíg meg nem állították azt, aki ellen a torlaszt húzták, addig a teljes forgalmat akadályozzák, viszont ha az illető megállt, akkor a torlasz egy pár másodpercen belül eltűnik. (Elég idegesítő, amikor biztosan vezető pozícióban kapunk defektet egy tüskecsapdán, és amíg mi begyűjtjük a büntetést, a többiek akadálytalanul száguldanak el mellettünk.) Ha a tüskecsapdával sem tudnak megállítani bennünket, akkor a rendőrök frankón kijönnek a béketűrésből, és hívják a helikoptert, ami nemes egyszerűséggel végigbombázza előttünk az utat füstölgő benzineshordókkal. Ezekre ráhajtva egy „kicsit" döcögőssé válik mozgásunk (habár az mindenképpen szórakoztató, amint a rendőrök, versenyzőtársaink és a civilek alatt is ugyanúgy felrobbannak), és




A civilek is kapnak a bombákból


A rendőrség egyesítette erőit

NYEREMÉNYJÁTÉK

Azok között, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre, a játék magyarországi disztribútora, az Ecobit Kft által felajánlott NFS: Hot Pursuit 2 (PS2) játékot sorsoljuk ki:

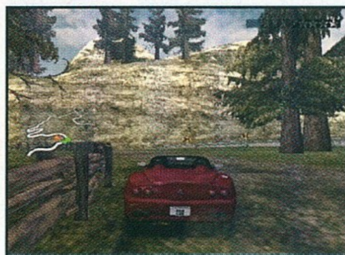
Hány autó van összesen a játékban?

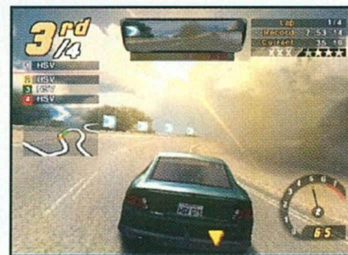
A megfejtéseket nyílt levelezőlapon vagy borítékban 2002. december 5-ig kérjük címünkre eljuttatni:

**Multiplay!
IPMA Media Service Kft.
1300 Budapest 3., Pf. 210.**

A borítékra kérjük írd rá: 'NFS: Hot Pursuit 2-játék'. A játékban a helyes megfejtések vesznek részt, e-mailben küldött megfejtéseket nem tudunk elfogadni.







van egy olyan rossz szokásuk, hogy egy pár másodperc múlva akkor is robbannak, ha nem ment nekik senki. (Persze erről csak akkor szerzünk tudomást, ha az előttünk haladót akarták légicsapással megállítani.) A helikopternek egyébként két rossz szokása is van: egyrészt sosem repül bele az út felett átívelő objektumokba (pedig azon mennyire lehetne röhögni!), másrészt meg idővel megunja a bombázgatást, nemes egyszerűséggel szembefordul velünk, és belénkereszt egy rakétát... (ezt onnan veszed észre, hogy ugyan nem hajtottál neki egy hordónak, mégis robbansz)

Rablóból lesz a legjobb pandúr – tartja a közmondásm és azt a készítők is tudhatták, mert a Be the Cop menüpontban rendőrként kergethetjük a bunkó gyorshajtókat (vagy akár egy havert osztott képernyős multiplayerben), és akkor mi kérhetünk útlezárást, légicsapást és hasonló jópofaságokat. Habár a rendőrségi Lamborghinin és Corvette-en azért még nem tudtam napirendre térni...

Van olyan jó, mint a Burnout 2!

Grath kollega a Burnout 2-jével odáig és volt és vissza, és ahhoz képest nemes egyszerűséggel sz*rnak definiálta a Need for Speedet – habár mentségére legyen mondva, hogy ő Xboxon próbálta ki először, és azóta konszenzus alakult ki közöttünk abban a tekintetben, hogy legalább olyan jó (ha nem jobb – teszem hozzá). Az egész játékon látszik, hogy egy jól átgondolt koncepció végeredménye, ahol ugyanolyan fontossággal bírtak a rövidtávú (ld. hang és grafika), mint a hosszútávú értékek (ld. szavatosság, mert egyszerűen nem lehet megunni). Az első szögtől az utolsóig minden tökéletesen a helyén van – pontosan így kell festenie egy kiemelt fejlesztés végeredményének 2002 végén PS2-n! A hab a tortán pedig kétségkívül az, hogy célba érés után a teljes futam visszajátszható, ami olyan szintű moziélményt nyújt, hogy a játékos néha két-háromszor is szívesen végignéz egy-egy versenyt.

További tömjénezésnek és a PS2-tesztnek itt vége, mert...

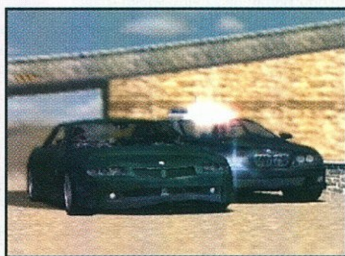
...most jön a feketeleves: az Xbox-verzió

A játék Xbox-verziója egy kicsit megdöbbentett bennünket. A „PS2 bármilyen képességét messze túlszárnyaló blablabla" néven aposztrofált konzolra készült változat ugyanis úgy fest, mintha az EA Dreamcastra portolta volna, vagy a konkurenciának adta volna oda a PS2-alapokat, hogy az kedve szerint tegye tönkre. Az egészséges paranoiával megáldott szemlélő már a főmenünél gyanút fog, hogy itt valami gríz lesz, mert ennek erősen visszafogott bája a korai Commodore 64-játékokat idézi, habár ez még nem is lenne baj (mellesleg a két üzemmód fejlődési fája ebben a formájában kétségkívül áttekinthetőbb, mint az eredeti). A gondok akkor kezdenek sűrűsödni, amikor elindulunk: az autók persze itt is remekül néznek ki, de a környezet a PS2-höz képest rendesen megváltozott. Valamelyik reklámszövegben azt olvastam, hogy az Xbox-változat grafikája „letisztultabb", és bár kétségeim vannak, hogy ennek szerzője nem keveri-e egymással a „tisztít" és „pusztít" igéket, ha nem láttam volna a játékot PS2-n, tulajdonképpen nem is találnék semmi kivetnivalót a játék Xboxos megjelenésén. (Maradjunk annyiban, hogy „más stílusú".) Az első nagy gond az, hogy PS2-höz képest a sebességet úgy érzékeli benne a játékos, mintha lassított felvételt nézne. A kissé magyartalanul „Sebesség iránti szükséglet" nevezetű játékban szükség lett volna tényleg egy kis sebességre is – ehhez képest a benyomás olyan, mintha középkorú újgazdagok indulnának piknikre, nem pedig megvadult ifjoncok nyomnák a gázpedált. Pár hibázás után azt is észreveheti a játékos, hogy a PS2-höz képest mintha új résszel bővült volna a játék kódja: mintha lenne benne egy olyan rutin, amelyik mindig elintézi, hogy a játékos nehogy véletlenül is menetirányba érkezzen egy megpördülés után, azaz 1000 esetből 999-szer mindig egy U-kanyart kell megtennie. Mivel a handicap itt is működik, ennek a kis „újításnak" az egyenes következménye, hogy gyakorlatilag hibátlanul kell vezetni a sikerhez, és el lehet képzelni, hogy ez nehezebb versenyeken mennyire kivitelezhető... Már ez is aranyos, az igazi ordibálós-anyázós szeánsz viszont akkor fog elkezdődni, amikor feltűnik a rendőr. Súly/sebesség arányát tekintve a hatóság járművei ugyanis a vadászgépeket idézik: egyszerűen nem lehet őket leszorítani (mindig ők nyomnak el téged), viszont ha mögötted vannak, akkor szemlátomást nem átallnak utánégetőt használni, mert úgy libbenek a Ferrarid elé, mintha az egy elektromos kisautó volna, ráadásul olyan hibamentesen vezetnek, mint egy robotpilóta. A menüben ugyan nagy okosan azt javasolják, hogy „próbáld meg a szembejövő forgalomra felkenni az üldöző zsarukat", de sajnos ennek sűrűsége a három fokozatban úgy állítható, hogy a legnagyobb forgalomban is nem egy autó jön szembe percenként, hanem mondjuk három. A zsaruk lerázásának egyetlen és kizárólagos módja itt az, ha pont úgy lököd meg a hátsó oldalukat, hogy megpördüljenek. (Ez meg ritkán sikerül azelőtt, hogy ők kentek volna fel a falra.) A teljes boldogsághoz itt hozzátartozik még, hogy már az első elkapáskor bukod is a versenyt, a legnagyobb kib*s pedig az, hogy mintha a rendőrök csak kizárólag téged pécéztek volna ki maguknak: haladsz az utolsó helyen, húsz másodperccel lemaradva a többiektől, és ott vár az út mellett egy rendőr, mert RÁD vár... A megszerzett pontjaidat pénzként kezeli a masina, így tehát nem automatikusan kapod meg a megnyerhető autókat egy bizonyos pontszám elérésénél, hanem meg kell „venned" – aztán kezdhetsz gyűjtögetni az újra. (Haha, ez majd biztos növeli a szavatosságot...) Az pedig egész egyszerűen az emberiség elleni bűntett, hogy kivették a PS2 iszonyú jó visszajátszásait a versenyekről, és csak egy teljesen fapados, hátulnézeti kamerából lehet visszanézni a versenyeket... Magával a játékkal nem is lenne különösebben nagy gond, de míg a PS2-verzió nyilvánvalóan csúcsjáték, addig Xboxon csak egy teljesen átlagos verseny, ami ráadásul halálra is szívat – és erre nem mentség a bűntett elkövetőinek azon nyilatkozata sem, hogy az EA-nál három hónappal később találták ki, hogy legyen Xbox- és GC-verzió is, és ezért voltak kénytelenek „pár dolgot kihagyni a játékból".

(Mindenkinek, akit illet: a gyártásra küldött DVD-nél vettük észre, hogy a Teszt-részben az NFS PS2-videóinál némi problémákat sikerült összehoznunk a fényerő tekintetében. Ezt sajnos már nem tudjuk javítani. Azt meg döntsétek el ti, hogy halál ránk, vagy inkább hajlandóak vagytok úgy tekinteni az ügyet, mintha adtunk volna hozzá egy fekete napszemüveget...)

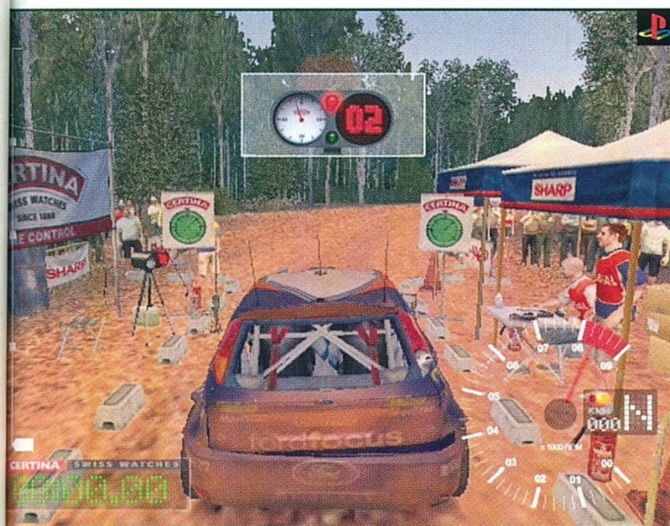
Spot
spot@ipma.hu







MELLETTE	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK	ÍTÉLET
■ Minden egyes része a játéknak kitűnő	■ Burnout 2 *Acclaim*	GRAFIKA 91	90
ELLENE	■ NFS: Hot Pursuit 2 *Electronic Arts*	HANG 88	
■ A törésmodell azért lehetett volna jobb is ■ Kár az Xbox-verzióért	■ Test Drive *Infogrames*	SZAVATOSSÁG 95	
	2 játékos PAL	WWW.NEEDFORSPEED.COM	



↗ Az előző szakaszon már kicsit lerongyolódott az autó

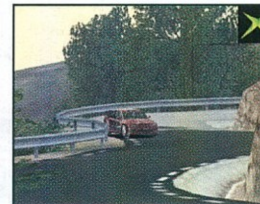


↗ Azt hiszem, ezt nevezik totálkárnak



↗ Nemsokára kicsit könnyebbek leszünk







A skót fenegyerek PS2-n sem hozza az igazi formáját

COLIN MCRAE RALLY 3

TÍPUS AUTÓVERSENY **KIADÓ** CODEMASTERS **FEJLESZTŐ** CODEMASTERS **MEGJELENÉS** 2003. 03. 05. **NTSC** 2002. 10. 25. **PAL**

Jóllehet már elég rég volt, hogy Colin McRae magénak mondhatta világbajnoki címet, még mindig az egyik legnagyobb név a WRC berkein belül, köszönhetően sajátos vezetési stílusának (nem kíméli a gépet), és nem utolsósorban annak is, hogy a nevével fémjelezve adták ki a két legsikeresebb ralijátékot PlayStationre. Nagyon úgy tűnik, hogy a "repülő skót" bármennyit is hibázik, a Codemastersnél még mindig bíznak abban, hogy az ő neve a legmegfelelőbb eszköz a játékosok meghódításához – és ebben nyilván nem is tévednek, hiszen már sokan várták a folytatást.

Azt meg kell adni, hogy a Colin McRae Rally 3 bajnokságát elindítva valóban olyan élményben lehet most részünk, mintha megkapnánk a skót pilóta Ford Focusát. A kocsi kívül-belül totál úgy fest, mint az igazi, a terep grafikája elsőrangú, és midőn a gázba taposunk, rögtön tapasztalhatjuk, hogy egy igazi raliautót kell uralnunk, merthogy a fizikai hatások a megtévesztésig olyanok, mint a valóságban. Egy ralijátékban ugyebár a legfontosabb összetevő az autók kezelhetősége, s ez az a tényező, ami a Colin McRae Rallyt mindig is kiemelte a vetélytársak közül. Rendkívül jól érezni az útfelületek közti különbséget, főleg hogy egyazon útszakaszon belül is megesik, hogy bitumenről poros szakaszokra hajtunk rá, s ilyenkor az egyik pillanatban még tapad a gumi, míg a következőben már csúszik. A jó ralijátékok másik ismérve, hogy a kényes szakaszokon sem csak a szerencsén múlik a jó eredmény: némi odafigyeléssel, no meg ügyességgel a jégen is el lehet kormányozni az autót.

Törd szét, mint Colin!

A grafikát tekintve a harmadik rész természetesen messze felülmúlja a sorozat korábbi tagjait: az új platformon (sőt platformokon) az alapoktól kezdték el újra felépíteni a játékot. A szemléletesség érdekében számszerűsítsük a dolgokat: a Colin McRae Rally 2-ben mindössze 600 poligonból állt egy kocsi, viszont ezúttal 14. 000. poligon gondoskodik tökéletes vonalvezetésről. A belső tértől kezdve egészen a felfüggesztésekig vagy a féktárcsákig minden modellezve van – ráadásul minden "működik" is. A kipufogódob például frankón beremeg, ahogy a motor erőlködik, s a rajt előtt tömény füstöt ereget. A kasztni ugyanakkor szépen csillog-villog, s a kor követelményeinek megfelelően természetesen a táj is tükröződik a fényezésen. A nyílászárók szintén funkcionálnak, jóllehet erről akkor van alkalmunk meggyőződni, amikor nem éppen rendeltetésszerűen használjuk az autót, s egy bukás után felpattan valamelyik ajtó. Ha eközben netán nekiütődik valaminek, könnyen le is szakadhat. A harmadik részben a sérülések ábrázolása nagyon sokat fejődött, ami persze összefüggésben van a már említett részletes kidolgozással. Az egyes alkatrészek nem csak ott vannak, ahol kell, hanem úgy is hibásodnak meg, mint az igaziak. Elgörbül a motorháztető, ami egy nagyobb ugrató után így felnyílik, és belső nézetből egy ideig nem látunk tőle, majd végül belekap a menetszél és leszakad.

Az ajtók, a csomagtartó fedele, a spoilerek nem nélkülözhetetlen dolgok: szépen el is hagyhatjuk őket, s ilyenkor "kifigyel" az autó belsősége, ami szintén sérül. Bármi elgörbülhet, így ha mondjuk a felfüggesztéseknek "adunk", akkor frankón nyolcast varázsolhatunk a kerékbe, s rögtön világos, miért is húz félre az autó. A koszolódás szintén jól látszik menet közben. Csak ott tapad meg a por, ahol a menetszél nem viszi le, ha pedig netán egy folyóba vagy patakba gázolunk bele, szemlátomást tisztábban jövünk ki a fürdőből (és csak addig, csak ameddig ellepte az autót a víz!) – a forró motorblokknál pedig gőzfelhők képződnek.

Rendkívül élethű környezeti hatások közül az időjárási tényező sem hiányzik. Belső nézetből az eső és a hó folyamatosan akadályozni próbálja a kilátást: a hó vastagon lerakódik a szélvédő sarkainál, az esőcseppeket pedig látványosan görgeti az üvegen a menetszél. Persze a játék annyiból is élethű, hogy az ablaktörlő szépen oldalra simítja a csapadékot – hacsak ki nem tört időközben a plexi, mert úgy persze semmit sem látunk a fenti effektusokból.

A bajnokság

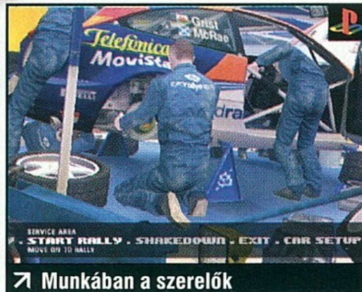
A Ford Focusunkból természetesen nem hiányzik maga Colin McRae figurája sem. A játék Championship módjában a Ford csapat tagjaként, magya-



↘ Ebből egy jeges fürdő lesz az ezer tó országában




Nicky biztos leejtette a papírjait



Munkában a szerelők


A Focus három keréken is eldöcög


A motor immáron léghűtést is kap


Erdőkerülőnek az menjen, aki sofőrnek már nem jó

rán a skót szerepét átvéve kell helytállnunk. Az oldalunkon természetesen velünk együtt zötykölődik Nicky Grist is, aki tisztára olyan, akár a valóságban. Persze nem a fizimiskájára gondolok, hiszen a sisakban abból vajmi kevés látszik, hanem arra a jó szokására, hogy időnként "remekül" félrevezet minket, illetve néha csak akkor figyelmeztet valamire, amikor már épp elhaladunk az adott dolog mellett. Az emberek kimunkálása mellesleg nem marad el az autóétól: Colin bőszen csűri-csavarja a kormányt, miközben Nicky két ugrató közt próbálja mozdulatlanul tartani a papírjait, s kisilabizálni, mi következik.

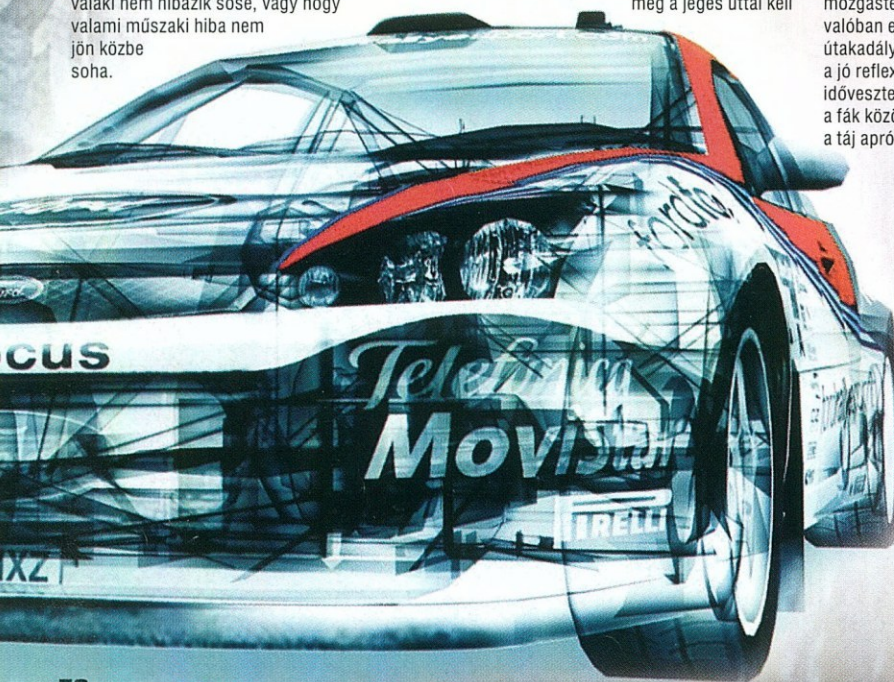
A versenyek szervezettsége megint csak olyan pont, amit abszolúte a valóságból másoltak le. A futamok végeztével nem íródik ki azonnal az eredményünk, mert a játék az indulók sorrendjét is nyilván tartja, tehát amikor beérkezünk, még korántsem végzett a teljes mezőny. Amennyiben várunk egy kicsit, csak idővel futnak be a többiek. (Más kérdés, hogy annyira viszont nem valósághű a játék, hogy a pályán sosem érnek minket utol mások, bármilyen botrányos is a teljesítményünk.) Az egyes ralikon természetesen az összesített idő dönt, s az így nyert bajnoki pontjainkat visszük tovább a következő helyszínre. Eddig minden rendben is volna, az viszont elég érdekes, hogy a CPU-versenyzők közül általában mindig ugyanaz végez az első helyen. Ez ugyebár nem mondható hétköznapinak, hiszen a raliban ritkán esik meg, hogy valaki nem hibázik sose, vagy hogy valami műszaki hiba nem jön közbe soha. (Bár lehet, hogy az AI alkotói előre látták az idei bajnok bravúrját.) A játék minden egyes menet után automatikusan elmenti a nevünk mellé az eredményt, ami egyrészt kényelmes, másrészt viszont hátrányos lehet, ha netán túl rossz idővel, vagy ripityára tört autóval fejezünk be egy szakaszt. Amennyiben az utóbbi helyzet fordulna elő, úgy nem ajánlatos célba érni, mert szerencsére megadatott nekünk a kilépés lehetősége, s ez esetben visszatöltve az állásunkat újra próbálhatjuk a legutolsó szakaszt. Bár a vérbeli ralisoknak erre nem lesz szükségük, ugyanis a játék nem túl nehéz, nincsenek lehetetlen követelmények.

Minden egyes helyszínen hat normál szakaszon kell végigmennünk, plusz befejezésként – ahogy azzal nyilván tisztában vannak a sportág rajongói – van a "szuper speciális" pálya, ahol egy adott ellenféllel párbajozhatunk. A tájak nem egészen azok, mint amit a valódi WRC-ben megszokhattunk, de a változatosságra azért nem lehet panasz. Japán, Spanyolország, USA, Svédország, Finnország, Görögország, Ausztrália, és az Egyesült Királyság útjai kínálják a kihívásokat. Magától értetődően a legkacskaringósabb, legképtelenebb utakról van szó. Veszélyes szerpentineken haladva arra kell vigyáznunk, hogy nehogy egy szakadékba vezessük a járművet, az erdőkben ügyeskedve könnyen felcsavarodhatunk egy fára, ha pedig netán nincs a közelben semmi tereptárgy, akkor meg a jeges úttal kell megbirkóznunk. A terep grafikáját már futólag minősítettem, viszont még nem közöltem, mitől is tartom elsőrangúnak. Több ok is van rá, amelyek közül most csak néhány érdekességet emelek ki. Először is nem annyira mesterkélt a táj, mint a V-Rally 3-ban, ahol ugyan a grafika kitűnő (talán még jobb is, mint itt), de hibázni nem lehet, merthogy nagyon szűk mozgásterünk van. Itt viszont egy erdő az valóban erdő, nem pedig tudatosan tervezett útakadály, tehát ha be is megyünk a sűrűjébe, a jó reflexekkel rendelkező játékos csekély időveszteséggel elkormányozhatja az autót a fák között. Ilyenkor pedig megfigyelhetjük a táj apró részleteit: a fák között bokrokon is áthajthatunk, s láthatóan van aljnövényzet. Végre valahára megoldották egy ralijátékban, hogy a nylonszalag-korlátok ne úgy viselkedjenek, mint a betonfal: ha egy kanyarban netán kisodródunk, akkor szépen eltépjük őket, és utána csak lengedeznek a szélben. Persze ily módon veszélybe kerülnek a nézők, de nem kell őket félteni: ha netán pont belerohanunk néhány bámészkodóba, úgy a program azonnal cenzúrázza a kényes részt: a képernyő kifehéredik, s hamarosan ismét a pályán találjuk magunkat. A közlekedési táblákat viszont sehogy sem tudjuk elütni – ami már inkább illúzióromboló. Elég nevetséges, amikor százzal repesztve lekoccolunk egyet,

KI NEVET A VÉGÉN?

Minthogy a raliversenyek Európában igazán népszerűek, nincs abban semmi különös, hogy mindenki, aki ralijátékot ad ki, elsősorban az európai közönséget célozza meg, s előbb jelennek meg a PAL-verziók. Elméletileg tehát nem nagy kunszt a Codemasters nemrégiben tett bejelentése, miszerint Amerikában a Colin McRae Rally 3 kiadási dátumát eltolták 2003 első negyedévére. A hivatalos indoklás az, hogy nem akartak egy szimpla konverziót összecsapni, inkább még optimalizálják a grafikus motort az NTSC-rendszerhez. Szerencsétlen jenkik – mondhatnánk, csakhogy jelen esetben igaz lehet majd a mondás, miszerint "a türelem rózsát terem". Már az is egy gesztus volt az amcsik felé, hogy a játékba beépítették az amerikai Pikes Peak rallyt, ráadásul most felreppent egy olyan kósza hír, miszerint a néhány hónap alatt még csiszolgatnak a játékon. Ennek megfelelően állítólag majd lehet más autót is választani a Championship módban, és lesz olyan üzemmód is, ahol önálló versenyeket rendezhetünk látható ellenfelekkel (mint a CMR2-ben). Ha ez mind igaznak bizonyul, még a végén kénytelenek lesznek a rajongók az NTSC-változatot beszerezni...



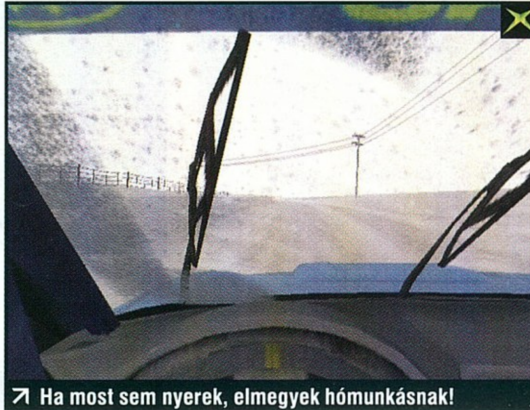




A befejező páros viadalokon az ellenfél is látható



Egy rövid távra civil versenytárs is akadt



Ha most sem nyerek, elmegyek hómunkásnak!

megemelkedik a kocsi fara, miközben a KRESZ-tábla áll, mint a cövek.

Colin már nem világbajnok

Aki a valódi raliversenyeket figyelemmel követi, az nyomban azt is konstatálhatja, hogy a versenyzők sem teljesen eredetiek, sőt az istállók színei sem minden esetben passzolnak. A névadó Colin McRaen kívül csupa kitalált név szerepel, aminek minden bizonnyal az lehet az oka, hogy a Sony a WRC 2 Extremehez elhappolta a nevek licencét – igaz, ott meg Colint kereshetjük hiába. Mindenesetre a következő autók azért megtalálhatók: Citroen Xsara Kit Car, Fiat Punto Rally Car, Ford Focus RS WRC 2002, Ford Puma Rally Car, MG ZR Rally Car, Mitsubishi Lancer Evo 7, Subaru Impreza WRX (44S), Subaru Impreza 22B Sti – és persze van néhány bónuszautó is. (Többek között egy 1986-os Ford RS200, és egy Ford Transit furgon.) A felsorolás nyilván hiányérzetet kelt egyesekben, mert például a Peugeot 206-nak azért illett volna szerepelnie – de hát ez van. Sajnos még nagyobb hiányérzet uralkodhat el rajtunk, amikor a játék üzemmódjai közt szeretnénk mazsolázni. Jellemző módon tanuló mód nincs, mert ahogy a készítők mondják: "Az első Colin McRae Rally után már mindenki tisztában van vele, hogyan is kell vezetni egy raliautót, illetve azzal a ténnyel, hogy ki kell farolni a kanyarokban." Nos talán bennem van a hiba, de úgy érzem, ez nem magyarázat a gyakorló mód hiányára – elvégre egy újszülöttnek minden új. Miközben a konkurencia egymással verseng (néha nem átallva ötleteket is ellopni), hogy újabb és újabb üzemmódokkal bővítse a játékait, addig a CMR3 menüje csak az alapvető dolgokat tartalmazza, ráadásul még az egyes pontokon belül is alámentek az általános elvárásoknak. Nincs önálló Rally-mód, hanem csak az egyes pályaszakaszokon döntögethetjük a rekordokat – ráadásul addig mindenhol csupán az első szakasz választható, ameddig nem végeztünk az ottani bajnoksággal a Championship-módban. Ezen a Stages-módon belül pedig nincs autófejlesztés, ami pedig a bajnokságnál megvan. A bajnokságon belül ugyanakkor az a furcsa, hogy a szerelők munkájába nem szólhatunk bele. Eldöntik helyettünk, hogy mely alkatrészek szorulnak rá leginkább a javításra, s csupán indulás előtt konstatálhatjuk, mire is futotta az idejükből, s mely alkatrészek maradtak sérültek... A leszűkített lehetőségekre végül az teszi fel a koronát, hogy csakis Colin McRae Ford Focusával indíthatunk bajnokságot, és csupán a Stages-módban választhatunk más autót.

További elégedetlenséget okoznak a perspektívák is. Menet közben a szokásos külső, belső, motorháztető nézetek közül választhatunk, amivel még nincs is baj, habár a belső nézetből jó lett volna, ha nézelődni is lehetne, mint a Race Driverben. (Annál a játéknál például nagyon bírtam, amikor kipillantottam oldalra, és azt láttam, hogy az ajtó nincs sehol.) Az igazi probléma a visszajátszásokkal van. A felvételeket csakis megnézni lehet (csévélés, megállítás tehát nincs), és csakis egyféle vágásban, előre meghatározott kameraállásokból. A megvágott forma pedig nem túl ízléses, mert egyrészt sokszor lemaradunk az eseményekről, másrészt a kamerák grafikai hibákat is láttatni engednek: például kidolgozatlan a távoli táj, vagy belátni a talaj alá. Ha már a fix nézetek mellett döntöttek, legalább az ilyeneket illett volna kiküszöbölni.

A PS2- és az Xbox-verzió közti különbségekről az alkotók a szokásos sablonszöveget nyilatkozták, vagyis hogy mindekét konzolnál igyekeztek a hardver erősségeit kihasználni. A gyakorlatban mindebből nem sok látszik meg, legfeljebb a víztükrök csillognak szebben az utóbbi változatban – de csak nüansznyi az eltérés, főleg ahhoz képest, hogy ez a dolog integrált effektus az Xboxban. A játék audiójára joggal lehetnek büszkék az alkotók. A hangmérnökök kitűnő munkájának hála, a motorhang tökéletes, ráadásul minden zaj surround hangzásban éri el a dobhártyánkat (megfelelő felszerelés birtokában) – a PS2-verziónál Dolby Pro Logic rendszerben, míg az Xbox esetében öt hangszórós Dolby Digital 5.1. megoldással.

A Colin McRae Rally 3 az egyik legkirályabb fizikával megoldott autóverseny, de ez jelen esetben kevésnek bizonyul. Összecsapott munka benyomását kelti a játék, habár ezt inkább a sorozat régi rajongói fogják így érezni. A továbbjutáshoz sosem szükséges különösebb tehetség, sőt a bajnokság megnyerése sem izzasztja meg valami nagyon a játékost – korántsem annyira kemény a dolog, mint például a Colin McRae Rally 2. Az egyes ralikon elért kedvezőbb eredményünket pedig mindössze extra alkatrészekkel hálálja meg a játék. Egy hét alatt tövíről hegyire kiismerhetjük a játékot, s még ha választható kétjátékos mód is, úgy sem valószínű, hogy nem nézünk hamarosan másik ralijáték után is.

V.Z.
vzoli@ipma.hu



AZ IGAZI „REPÜLŐ SKÓT"

Noha mostanában egy bizonyos F1 pilótát szokás "repülő skótnak" nevezni, a WRC bajnokságon Colin McRae érdemelte ki ezt a jelzőt. (A rosszmájúak szerint azzal is, hogy párszor már kirepült a pályáról.) Az már bizonyos, hogy McRae idén nem lesz világbajnok (e sorok írásakor Marcus Gronholm már csak egy győzelemre van attól, hogy beállítsa Didier Auriol rekordját, aki a legtöbb győzelmet aratta egy szezonon belül 1992-ben), de még hátra van a brit bajnokság, s hazai pályán eséllyel indulhat a második hely megszerzéséért. Szó se róla, Richard Burnsszel kell megküzdenie ezért, aki szintén élvezi a hazai pálya előnyeit.

McRae karrierjének főbb pontjai a WRC-n belül:

2001: MÁSODIK HELYEZETT
2000: NEGYEDIK HELYEZETT
1999: HATODIK HELYEZETT
1998: HARMADIK HELYEZETT
1997: MÁSODIK HELYEZETT
1996: MÁSODIK HELYEZETT
1995: VILÁGBAJNOK



A Codemasters stúdiójának főnöke, Guy Wilday és Colin McRae

NYEREMÉNYJÁTÉK

colin mcrae rally 3

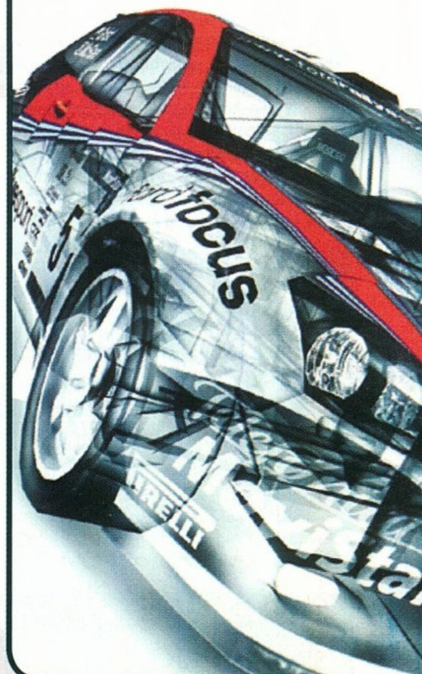
Azok között, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre, a játék magyarországi disztribútora, az Automex Kft által felajánlott Colin McRae Rally 3 (PS2) játékot sorsoljuk ki:

Milyen autóval versenyez Colin McRae?

A megfejtéseket nyílt levelezőlapon vagy borítékban 2002. december 5-ig kérjük címünkre eljuttatni:

Multiplay!
IPMA Media Service Kft.
1300 Budapest 3., Pf. 210.

A borítékra kérjük írd rá: 'Colin McRae Rally 3-játék'. A játékban a helyes megfejtések vesznek részt, e-mailben küldött megfejtéseket nem tudunk elfogadni.



MELLETTE
- Majdnem tökéletesen élethű fizikai modell
- Szép nagy pályák, szétrongyolható autók
- Remek a környezet és az időjárás megvalósítása

ELLENE
- Hamar végigjátszható
- Alig van üzemmód, s ami van, az sem tökéletes
- Gyenge visszajátszások

PEREPUTTY
- WRC 2 Extreme *Sony*
- V-Rally 3 *Infogrames*
- Colin McRae Rally 3 *Codemasters*

2 játékos PAL

ÖSSZETEVŐK
GRAFIKA	90
HANG	94
SZAVATOSSÁG	75

WWW.CODEMASTERS.COM

ÍTÉLET
82



↗ A visszajátszások kijelzőjén a kormánymozdulatok is láthatók







■ Egy lefutott csúcsmodell késői tündöklése

FERRARI F355 CHALLENGE

TÍPUS AUTÓVERSENY **KIADÓ** SONY **FEJLESZTŐ** SEGA AM2 **MEGJELENÉS** 2002. 09. 27. **NTSC/PAL**

A játéktermi autóversenyek általában nem arról híresek, hogy túlzottan törekednének az élethűségre – ugyebár már a játékos köznyelvben is úgy honosodott meg, hogy a szimuláció ellentéte az „arcade". Ha egy játék az utóbbi kategóriába tartozik, akkor többnyire az irányítás a végletekig le van egyszerűsítve, s még az abszolúte gyakorlatlan játékosok is némi sikerélményhez jutnak. Ehhez képest elég érdekes élményben lehet része annak, aki a Ferrari F355 Challenge automatáját kipróbálja. Főleg, ha a kedvenc játéktermünkben a háromképernyős verziója van meg a játéknak, aminél nemcsak előre látunk ki a virtuális Ferrariból, hanem oldalra is. A látvány pedig még csak a kezdet. Miután a százasainkat elnyelte a gép perselye, s végre a gázba taposhatunk, akkor tapasztalhatjuk csak igazán, hogy ez nem egy egyszerű „arcade" verseny. Ha netán túlzottan elbizakodva vágtunk neki, s azzal indítottunk, hogy minden segítséget kikapcsoltunk, akkor már az elindulás is nehézségekbe ütközik. Aki arra számít, hogy tövig nyomott gázpedállal lehet majd száguldozni, az már az első kanyarnál keresztbeáll. Ehhez jönnek még a kőkemény riválisok, akik igencsak gyors tempót diktálnak. Ádáz harc dúl minden egyes pozícióért, ezért még az utolsó előtti helyezésért is meg kell küzdeni.

Az F355 Challenge szülőatyja nem más, mint Yu Suzuki, aki szinte minden nevesebb Sega fejlesztés mögött ott áll: a neve tehát már garancia arra, hogy ez rossz játék nem lehet. Más kérdés, hogy a játéktermi gép már nem egy mai darab, ezért a PS2-átirat mintha kicsit elkésett volna. No persze hagyjuk a végére az értékelést, s lássuk, mit kapunk a pénzünkért.

Minthogy két évvel ezelőtt már készült egy Dreamcast-konverzió az automatából, természetes, hogy a PS2-verziót ez alapján dolgozták ki. Ránézésre szinte semmi nem változott: ugyanúgy megvan például a visszapillantó tükör, ami mellett azért jelen van a játéktermi masinákra jellemző radar is, és az egyéb kijelzők is ugyanott vannak.

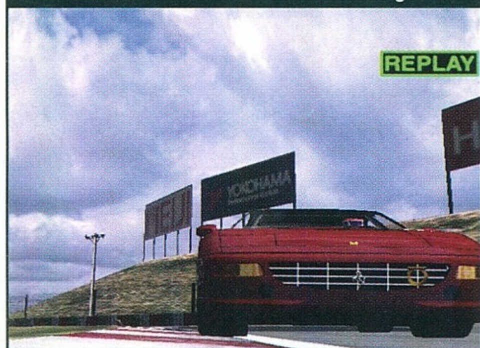
A pályák is totál ugyanazok, pontosabban a hat játéktermi helyszínhez hozzácsaptak még öt konzolosat. A PS2-változat sajátossága viszont, hogy ez utóbbiak immáron nincsenek lezárva, tehát már kezdetektől fogva versenyezhetünk mind a tizenegy pályán, amelyek a következők: Motegi, Suzuka (ebből egy rövidebb és egy hosszabb verzió is van), Monza, Sugo, Long Beach, Atlanta, Nürburgring, Laguna Seca, Sepang, Fiorano. Ámbár ez a tizenegy versenypálya valójában csak tíz, mert a legutóbb említett olasz pálya a Ferrari hivatalos tesztpályája, ezért versenyezni ott nem lehet.

Az autóválasztás opcióját természetesen hiába keressük a játékban: a címből mindenki kikövetkeztetheti, hogy csakis tűzpiros Ferrariba pattanhatunk be. Választhatunk viszont üzemmódokat, méghozzá kicsit más választékból, mint ami a Dreamcast-verzióban szerepelt. Modem híján hanyagolták a netes üzemmódot, és kiszedték a különálló versenyeket, pontosabban egybeolvasztották az eredeti Arcade móddal. Végül is négy főbb mód lett rendszeresítve. Először is van a játéktermi „örökség", vagyis az Arcade mód, ahol ezúttal mind a tizenegy pálya választható és a játéktermi időlimit indulás előtt kikapcsolható.

Az Arcade-módon belül nemcsak versenyezni lehet, de gyakorolhatunk is: a Traininget indítva kirajzolja nekünk a játék az ideális íveket, és még mitfárerként is besegít az amúgy néptelen pályákon, a Driving ponttal pedig a legjobb köridőnk szellemkocsiját próbálhatjuk legyőzni. A főmenüben a második üzemmód a Championship, amivel pontozásos rendszerű bajnokságot indíthatunk az eredeti hat pályán, amik természetesen egymás után követik egymást. A Versus Play osztott képernyős módot jelent kétféle szabállyal: vagy a célba érés sorrendje számít, vagy pedig addig kell küzdeni, amíg az egyik játékos el nem húz a másiktól (az egyik ellenőrzési pontnál mérve). Végül van a Great Driver Challenge, ami a PS2-verzió újdonsága. Ez meglehetősen elmés lehetőség, mert nemcsak kihívást kínál (amint az az elnevezésből sejthető), hanem még tanítja is a játékost a helyes technikákra. Tudniillik menet közben minden jó vagy rossz megmozdulásunk pontokat eredményez. Egy előzésért kapunk mondjuk 10 pontot, s további pontokkal növelhetjük az összeget, ha előtte ehhez kihasználjuk a megelőzendő autó szélárnyékát, vagy ha a kanyarokban ügyesen csúsztatjuk az autót. Természetesen a jobb helyezéseket, illetve a körrekordokat szintén pontokkal honorálja a játék. Ám vigyázat: minden egyes ütközésért pontlevonás jár; sőt ha csak kicsit leszaladunk a pályáról, már akkor is mínuszba „számláznak" nekünk – nem szólva arról, ha telibe kapunk egy palánkot, amikor rögtön 30 pontnak mondhatunk búcsút. A pontokat nemcsak a versengés kedvéért gyűjthetjük, ugyanis F355 fotókat nyithatunk meg velük. A PS2-verzió további sajátossága, hogy bármelyik üzemmódban állíthatjuk a kocsink műszaki beállításain – nyilván ezért is található meg már a főmenüben is a Car Settings menüpont.

A játék szerencsére támogatja a GT Force kormányt, és ami azt illeti, nagyon is ajánlatos a használata, mert sajnos a hagyományos

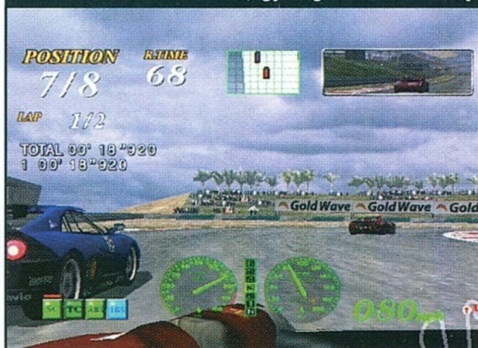
↘ Remélhetően itt törhetetlen kamera dolgozik



↘ A közönségen azért meglátszik a Dreamcast-eredet



↘ Kicsit várok a fékezéssel, így megvan a hatodik hely





↗ A koccanás után szélárnyékban haladok, s így máris egy pont pluszban vagyok

A '80-AS ÉVEK FERRARIJA

Yu Suzuki nevét mostanság talán a Shenmue kapcsán ismerték meg a legtöbben, pedig hát számos Sega fejlesztésnek volt az irányítója – hogy mást ne mondjunk, például a Virtua Fighter-sorozat is az ő keze munkáját dicséri. A kiöregedett játékterem-látogatók (avagy Spectrum/C64/Amiga fanek) jól tudhatják, hogy az autóversenyek sem állnak tőle távol, elvégre az Outrun révén sokaknak szerzett kellemes perceket. Az Outrunban ugyan még nem voltak poligonok vagy real time árnyékok, viszont volt ott is egy tűzpiros Ferrari (akkoriban egy Testarossa), amivel elképesztő sebességgel repeszthettünk, hála a Sega egyik, azidőtájt forradalminak számító eljárásának. A super-scaler technológiát a mester a Space Harrierben csillogtatta meg először, aminek az a lényege, hogy szélsebesen növekedő sprite-ok biztosítják a sebesség érzetét. Bármily hihetetlen, de volt idő, amikor még nem állt rendelkezésre valódi 3D-kivitelhez szükséges platform…





↗ Szellemeket látok fényes nappal



↗ Egy kis tanulás sosem árt



↗ Páros játék a tizedmásodpercekkel



↗ Kis kiszorítósdival török utat

kontroller konfigurálása nem a legtökéletesebb. Az erre szolgáló opciónál szinte valamennyi gombnak „megmondhatjuk", hogy mit csináljon, viszont egy dolgot nem tehetünk meg: a gázt és a féket nem rakhatjuk át a jobb analóg karra. (Én tudom, hogy az irányítónak valamennyi gombja bizonyos fokig analóg, de azért egy ilyen játéknál, ahol leheletfinom gázadásokra van szükség különösképp indokolt lett volna, hogy a karral tudjunk dolgozni.)

Ahogy a játékteremben, úgy a konzolos verzióban is kikapcsolhatjuk a különböző segítségeket – de hát miért is tennénk, elvégre mostanság már az F1 versenyzők is használnak ilyesmiket. A képernyő sarkában négy kis kijelzőt tudunk eloltani vagy felgyújtani. Az SC a Stability Control rövidítése: ez a lehetőség abban segít, hogy az autó orrát mindig irányba tartsuk, azaz megakadályozzuk a keresztbefordulásokat. A TC a Traction Control megfelelője, magyarul a kipörgés-gátló, amit használva a nagyobb gázfröccsöknél sem fog megpördülni a kerék. Az ABS, vagyis a blokkolásgátló a fékezéseknél szabályozza a fékezés erejét, ezzel akadályozva meg, hogy megcsússzanak a gumik. Az utolsó ikon, az IBS pedig a kényelmes vagy kezdő versenyzőknek lett kitalálva (és ez valóban csak egy kitalált dolog), hiszen az Intelligent Braking System nem tesz mást, mint automatikusan fékez a megfelelő pillanatban. Nekünk jóformán csak a gázt kell nyomni, és kormányozni. Mondjuk aki manuális váltó mellett dönt, az számíthat rá, hogy az IBS már alapban ki lesz kapcsolva. Ez azért van így mert tulajdonképpen a nehézség megadásával – a menetek előtt – határozzuk meg a váltó típusát, és nehezebb fokozathoz nem jár IBS. Kétjátékos módban a nehézségválasztásnál egyébként még egy harmadik lehetőség is adatik: a Professional beállítással kikapcsolhatjuk a handicapet, magyarán azt a láthatatlan erőt, ami mindig fékezi az elöl haladót, míg gyorsítja a gyengébbiket.

A handicap viszont szemlátomást az egyjátékos módokban is jelen van. Gondolok itt az AI-ra, ami azokat a bizonyos kőkemény ellenfeleket irányítja. Persze, hogy kemények az ellenfelek, elvégre a dolog úgy működik, hogy sereghajtónak bármilyen kicsúszás vagy baleset után is felzárkózhatunk, viszont az élbolyba csak akkor tudunk besorolni, ha minden köreredményünk kedvezően alakul. Suzuki mester tehát annyiból hű maradt a játéktermi filozófiához, hogy az ellenfelek teljesítménye a mi teljesítményünkhöz igazodik. A gyengébb játékosokkal így sikerül elhitetni, hogy van esélyük, pedig hát nincs.

A Ferrari F355 kitűnő játék – volt 2000-ben. Hamarosan azonban 2003-at írunk, és mostanság már kevés az, amit már egy Dreamcast is nyújtani tudott. A grafikára pillantva tulajdonképpen csak annyi fejlődést látunk, hogy immáron külső nézet is választható, s nem ragaszkodtak a játékteremből átvett belső perspektívához. Ötös osztályzat helyett így már csak négyest érdemel a játék, ami viszont – tegyük hozzá – nem lebecsülendő. A Dreamcast-változat messze megelőzte a korát, és még most sem lehet azt mondani rá, hogy csúnya. Épp csak a poligonszegény környezet, és a durva textúrák tűnhetnek fel a kukacoskodó kritikusnak, de az autókról most sem lehet egyetlen rossz szót sem szólni. Ugyanígy az üzemmódokról sem: elhagyták a felesleges sallangokat (meg amit muszáj volt), ugyanakkor hozzátettek egy kis pluszt, tehát teljesen korrektül jártak el. Arra mindenképp jó ez a PS2-es F355, hogy ne kelljen feleslegesen pénzt költenünk a játékterembenben. Azt viszont el kell ismerni, hogy a konzolos vetélytársak között szétnézve biztosan találunk nála jobbat.

V.Z.
vzoli@ipma.hu

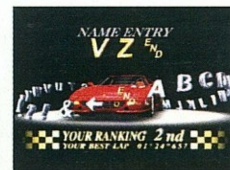
A VISSZAJÁTSZÁSOK

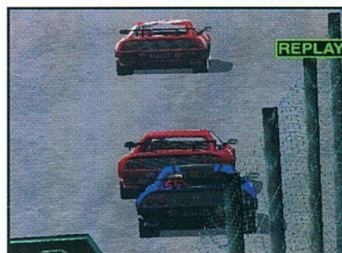
Amikor egy futam izgalmasabban alakul az átlagosnál, azt mindig jóleső érzéssel nézi vissza az ember, sőt az még jobb, ha el is lehet menteni az eseményeket, majd dicsekedni vele a havernak. Az F355 Challenge-ben minden igényt kielégítő visszajátszás opció van: lehet váltogatni a normál nézet és a közvetítő kamerák között, a virtuális közvetítés pedig rendkívül gusztusosan van megvágva. Látszik, hogy Suzuki mester még a kameraállások megválasztásánál is az élethűségre törekedett. Az úthoz közeli, illetve a palánkok mellett rögzített kamerák frankón megremegnek, ahogy az autók menetszele kissé megtépázza őket. Ahol pedig operatőr próbál ránk fókuszálni, ott úgy rángatózik a kamera – illetve néha le is marad – mintha emberi kéz mozgatná. Szóval teljesen valóságos az élmény. Csak arra vigyázzunk, kinek mutatjuk meg a titkos vezetési technikáinkat, mert amennyiben a műsor alatt bekapcsoljuk a kijelzőket, úgy azt is látni, hogy a játékos milyen kormánymozdulatokkal trükközött.













MELLETTE	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK	ÍTÉLET
■ Élethű fizika ■ Meglepően sokféle üzemmód ■ Megnyerhető extrák	■ Gran Turismo 3 A-Spec *Sony* ■ TOCA Race Driver *Codemasters* ■ Ferrari F355 Challenge *Sony*	GRAFIKA 80 HANG 73 SZAVATOSSÁG 82	75
ELLENE			
■ Semmi grafikai fejlődés a DC-változathoz képest ■ A gombkiosztás nem a legjobb ■ Az átlagjátékosnak túl nagy kihívás	2 játékos	PAL	WWW.SEGA.COM


Aki bújt, aki nem, megyek!


Sosem fogytok már el?








Az Alien-fimek teljes szörnyrepertoárja ellenünk vonul

■ A bázis neve: Halál

RUNLIKEHELL

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ INTERPLAY FEJLESZTŐ DIGITAL MAYHEM MEGJELENÉS 2002.09.27. NTSC 2002.11.15. PAL

Nehéz eldönteni, vajon melyik a "kellemesebb" hely: egy zombikal teli kastély, vagy inkább egy vérszomjas idegenektől hemzsegő űrhajó? A Run Like Hell tervezője mindenestre ez utóbbira voksolt, s ezért egy olyan túlélő horrort próbált alkotni, ahol cammogó élőhalottak helyett halálosan fürge lények hozzák a frászt a játékosra. Brian Freyermuth egy percig sem titkolta, honnan merítette az ihletet – elvégre klasszikusoktól nem szégyen lopni. Az Interplay új játéka (ami egyébként meglehetősen sokat váratott magára) érezhetően egy kis "alienes" beütéssel rendelkezik, de ez egyáltalán nem áll neki rosszul.

A helyszín a Forseti űrállomás a Centauri II naprendszerben. Nick Conner századost engedetlensége miatt "száműzték" a határvidékre, ahol a kiváló katona ostoba bányászmelóra van kárhoztatva. Épp egy aszteroida mezőben végzett munkából tér vissza az állomásra, amikor gyanús csend fogadja az éterben. Nick kommunikációs zavarral magyarázza a dolgot, de ezt szemlátomást maga sem hiszi el, s csak a kolléganőjét, Amandát próbálja megnyugtatni. Az állomásra bedokkolva aztán rögtön megtudjuk, minek is köszönheti a játék a nevét. Teljes a kihaltság, s vérfoltok éktelenkednek mindenütt – majd hirtelen egy bazi nagy szörnyeteg ijeszt rá a szerencsétlen Amandára, s a visszataszító monstrum még a sokat látott főhősünket is futásra készteti.

Minden ellenünk dolgozik

Nicknek még egy nyamvadt puskája sincs – no nem mintha azzal sokat érne. Szóval felhúzza a nyúlcipőt, s rohan, mint az eszelős. Ez a menekülés a játék első pályája. Kezdetben olyan érzésünk lehet, mintha csak egy Crash Bandicoot-játékkal nyomulnánk. A kamera egy hatásvadász pozícióból, azaz szemből mutatja hősünket, s így ahelyett, hogy azt látnánk, milyen terepakadályokat kell átugranunk, vagy mi alatt kell átcsúsznunk, inkább azt a nyugtalanító tényt vagyunk kénytelen konstatálni, hogy a mögöttünk loholó óriás egyre közelebb ér a főhőshöz. Persze ahogy azt a Crash-játékokban is megszokhattuk, a kikerült akadályok lelassítják az üldözőt, s így szerencsésen megérkezünk egy baráthoz, aki nemcsak hogy megszabadít minket a fenevadtól, de még el is lát minket fegyverrel. Többé már nem kell menekülnünk – legfeljebb távolságot kell tartanunk, ha megint egy nagyfőnökkel találkozunk, akikből azonban szerencsére nincs túl sok. Helyettük vannak kisebb példányok és skorpió-szerű lények – azok viszont bőségesen.

Mintha csak egy Alien-filmben vállaltuk volna a főszerepet: az ellenség egyre vadabbá válik, egyre többen vannak (léteznek olyan helyek, ahol sosem fogynak el), ráadásul még a bázis védelmi rendszere is ellenünk dolgozik. Az idegen agressziót követően mindenhol aktiválták a biztonsági zárakat, amelyek persze kódolva vannak. A kódokat ugyan megtalálhatjuk szerteszét a számítógépes hálózaton, csakhogy az egyes terminálokon általában csupán töredéke van a több szimbólumból álló kódsoroknak. Ennek következtében minden szobában szét kell néznünk, s mindenhol fel kell jegyeznünk, hányadik helyiértéken milyen szimbólumot látunk. Minden igyekezetünk ellenére gyakran megesik, hogy egy-egy szimbólumra sehol sem akadunk rá, de ez már nem jelent problémát: lévén a DualShock2 négy gombjából állnak a kódok, mindössze négy lehetőség marad a végén. A hulláknál szintén találhatunk kódokat, de azok is többnyire hiányosak – meg aztán eleinte még hullákat sem nagyon találunk. Úgy tűnik, a testekből táplálkozik az az undorító massza, ami az idő haladtával szinte teljesen

NICHOLAS CONNER



A játék főhőse a Földet is magában foglaló Hegemony hadseregében szolgál századosként. Már az akadémián kitűnt az intelligenciája és az éleslátása, majd miután aktív szolgálatba állt, gyorsan haladva a ranglétrán: 27 évesen ő lett a hadsereg legfiatalabb őrnagya. A Neh-Lokok ellen viselt háborúban az HSS Gunnar anyahajó parancsnokává nevezték ki, ám ekkor az történt, hogy parancs nélkül támadta meg a Neh-Lok flotta legjavát. Gyakorlatilag teljesen elpusztította azt, ezért megkapta a Becsületrendet, de mivel önhatalmúlag döntött, lefokozták századossá, és maradék éveire a határvidékre küldték a Forseti űrállomásra.


Nekem is kell egy ilyen mordály, mint Dagé!


Valaki az űrhajó alá szorult - őalá pedig más valami

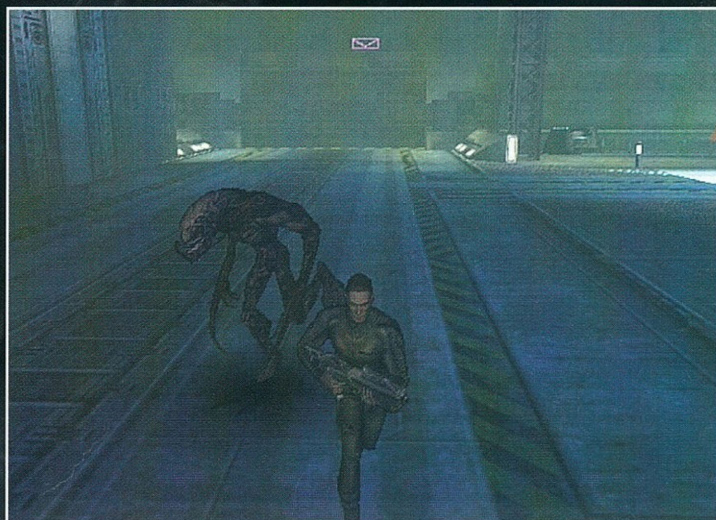
A FEGYVERKEZÉS

Az ellenség mibenléte miatt Nick nem tudja elvenni a legyilkoltak fegyverét – kénytelen beérni azzal, ami a bázison fellelhető. Egy jó darabig csupán egyetlen fegyvere van, amit viszont lehet fejlesztgetni. Időről időre rábukkanhatunk egy-egy módosító kártyára, amelyekkel növelhető a puska által okozható sérülés, avagy a másodlagos tűz repeszhatása fokozható. A kártyák beszerelését – mintha csak két tárgyat kombinálnánk össze – "manuálisan" kell elvégezni, tehát a tárgylistánkon előkotorjuk a fegyverünket, ezután aktiváljuk a "modify" parancsot és hozzárendeljük a megfelelő eszközt. A később felvehető fegyverek nagy részét szintén fejleszthetjük. Ami azt illeti, kissé körülményesnek tűnik ez a hercehurca, hiszen az egyes upgrade-eket úgyis csak a hozzájuk illő fegyvertípushoz lehet használni – Nick tehát automatikusan is felszerelhetné őket…









↗ Menekülni teljesen felesleges: az idegenek gyorsabbak Nicknél







ellepi az egész bázist, s melynek bugyraiban a lények termelődnek.

Jóllehet a kódok felkutatásához mindenfelé szét kell néznünk, egyszerre csak egy jól behatárolható területen mozoghatunk, ami jelentősen megkönnyíti a feladatok teljesítését, és nem utolsó sorban megakadályozza a kényelmetlen elakadások lehetőségét. Ha valaki figyelmetlen, netán túl izgága és továbbnyomja a közjátékokat, még akkor is világos, mit kell tenni, hiszen elég csak lenyomni a Selectet, és átnézni hősünk naplóját. Amikor valami új dolog kerül bejegyzésre, azt a képernyő tetején egy kis boríték ikon jelzi. (Bár aligha van olyan játékos, aki továbbnyomná a közbenső jeleneteket, hiszen a játék ezektől, illetve a jól megírt sztoritól lesz teljes.)

Kezdetben talán a Run Like Hellt egy olyasfajta játéknak szánták, mint a Resident Evil, de végül is többnyire a lövöldözős részekre mentek rá, s alig maradtak a játékban gondolkodtató fejtörők vagy tárgyhasználat. Különleges feladataink jobbára csak akkor adódnak, amikor azzal a típusú szörnnyel találkozunk, amelyik a hangárból kergetett ki minket. Az óriások ellen semmi esélyünk sincs, ezért ha valahol ilyenek állnak őrt, ott trükkhöz kell folyamodnunk. Többek közt a bázis szerviz-robotjaival incselkedhetünk velük: például felszerelve egy robotot lángvágóval megpiríthatjuk kicsit a "brute" bőrét, s miután így a robotra haragítottuk, szépen becsalhatjuk a gravitációs kísérletek kamrájába, ahol akkora nyomást generálhatunk, ami még neki is sok. Arra is rájöhetünk, hogy a fényt sem szeretik, ezért ha úgy adódik, reflektorokkal késztethetjük őrhelye elhagyására az egyik példányt.

Legyen a szemed nyitva, és az ujjad a ravaszon

A fegyveres harc megvalósítása klasszikusnak mondható. Futás közben hátulról követi a kamera az emberünket, viszont amikor célozva a puskánkkal befogunk egy ellenséget, onnantól fogva a nézet a célponthoz igazodik. Kár, hogy néha ilyenkor a falakba beakadhat a kamera, s gyakran lemaradunk arról, mi is történik (Még szerencse, hogy a célzás automata.) Viszont – hogy azért a pozitívumokról se feledkezzünk meg – a kamerához túl közel eső figurák vagy tárgyak nem takarják el a teret, hanem inkább átlátszóvá válnak.

A támadó kreatúrák közül legfőképp a pengekezű "cutter" félék-keserítik meg az életünket. Az éles tagokkal hamar felszecskázzák emberünket, ráadásul ha folyamatosan lőjük őket, akkor maguk elé tartva a karjukat biztos védelmi pozícióba húzódnak. Mindez különösen kényelmetlen abban az esetben, amikor többen támadnak, s így kénytelenek vagyunk villámgyorsan átváltani a célpont befogását. A lények rendkívül elszántan és nagyobb hullámokban rohamoznak, úgyhogy két dologra lesz szükség: jó reflexekre és gyorsaságra.

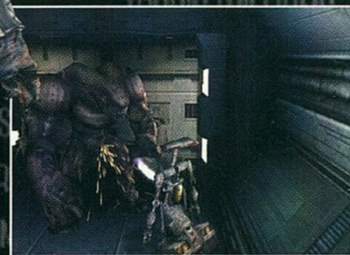
Mihelyt felbukkan egy lény, azonnal be kell céloznunk, s a legrövidebb időn belül a legtöbb golyót kell beleeresztenünk. Amikor közel érnek hozzánk, ráugranak emberünkre, ezért az oldalazással is jól kell bánni, illetve ha valaki átlagon felüli reflexekkel rendelkezik, az a kellő pillanatban a másodlagos (erősebb) tűzzel visszalökheti a földre a már elrugaszkodott kreatúrát. Amennyiben közelharcra kerül a sor, úgy hősünk rúgni is tud, méghozzá elég jó hatásfokkal. Nagy segítség, hogy Nick nem túl sportszerű alkat, ezért akkor is rá tudunk lőni a szörnyekre, amikor azokat ideiglenesen leterítettük. Minthogy minden kisebb zugból számíthatunk néhány rosszakaróra, hamarosan rájöhetünk még egy fontos taktikai elemre: sosem szabad félig üres tárral mászkálni. A küzdelmek után mindig cserélni kell, mert súlyos veszteségek okozója lehet, ha akkor kell vacakolnunk, amikor épp két szörnyeteg esik nekünk.

Az irányítás, avagy a menüzés mikéntje teljesen egyértelmű, jól kihasználja az irányító minden egyes gombját és karját. Például ötletes, ahogy a Select lenyomása után az R1/R2 gombokkal a térkép, a tárgylista, és a napló között lépkedhetünk, s utóbbihoz érkezve a D-paddal váltogathatunk a bejegyzések és az aktuális küldetések között, miközben a jobb analóg karral pörgethetjük a szöveget, ha az már több oldalra rúg. Automata térképezésen számokkal vannak jelölve a fontosabb pontok (oldalt a hozzájuk tartozó magyarázattal), így teljesen egyértelmű, ha mondjuk adott helyen vár ránk valaki, akkor merre kell mennünk.

Csupán a tárgylista meglétét találhatjuk kissé erőltetettnek: minthogy alig van rá példa, hogy tárgyakat kell használnunk, gyakorlatilag majdnem felesleges. Főleg, hogy nem valami következetes a módszer, amivel alkalmazni kell a cuccokat: az egyik helyen automatikusan megjavítjuk a liftet, ha összegyűjtjük a hozzá szükséges eszközöket, míg máshol meg külön kell előkeresnünk a tárgylistánkról a csapot, amit a helyére illesztve víztelleníthetjük a bázis csatornarendszerét. Egyébként a Resident Evil sémájára a tárgyak vagy adott ponton vehetők igénybe, vagy össze kell rakni őket, és úgy használni őket.

Ahogy az idegen "gomba" egyre jobban bekebelezi az állomást, úgy egyre veszedelmesebb lények bújnak elő a förtelmes masszából, ám a fegyverarzenálunk is ezzel egyenes arányban bővül és javul. Van például shotgun, vagy plazmafegyver is – bár ezekhez lőszer is szükséges. A pulse rifle puska, ami frankón villámokat szór, ellenben nem igényel municiót, épp csak idő kell neki az újratöltődéshez. (Az alapfegyver egyébként kifogyhatatlan.) Igencsak speciális fegyver a bolt thrower, annak is a másodlagos üzemmódja, mellyel irányítható rakétákat lőhetünk ki. Ez az egyik folyosón nélkülözhetetlenné válik, ugyanis egy ládahalmot kell kirobbantanunk az útból, de úgy, hogy a mögötte lévő gázpalackot találjuk el. A fegyverekhez a lőszeren kívül upgrade-eket is találhatunk, amikkel megnövelhetjük a hatásfokukat.







DAG'REK

Dag'rek életpályája meglehetősen hasonló Nickéhez. A Rek-klán rangidős tagjaként odahaza háborús hősként tiszteli a jaxn'trep nép, viszont mivel visszabeszélt egy magas rangú tisztnek, lefokozták őrnaggyá, és a Forseti űrállomásra helyezték át. A jó hír az, hogy a jaxn'trep faj nem arról híres, hogy sokat törődik az emberi rangjelzésekkel, ezért a klánja továbbra is köztiszteletnek örvend. Dag'rek az állomás biztonsági főnökeként igen hasznos kalauz a játék során, nem is szólva arról, hogy kiváló harcos.

NILES

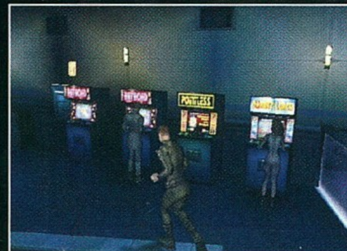
A mnyanlys faj tagjai között nem ritka, hogy alig tudnak egymásról és egymás népes családjáról (ilyen névvel nem is csoda), ezért nincs abban semmi különös, hogy Niles valódi neve és származása ismeretlen. Csak annyit tudni, hogy fiával, Jessie-vel együtt négy éve érkezett a Forseti állomásra, és két hét sem telt bele, hogy megkapta a főmérnöki kinevezését. Nála jobban kevesen ismerik az állomás rejtett zugait, úgyhogy a kalandok során gyakran igazítja útba emberünket.





↗ Aki a dokit bántja, annak velem gyűlik meg a baja





DR. MEK

Minthogy a Hegemony háborúban állt a Neh-Lok birodalommal, természetes, hogy Dr. Mek, aki közéjük való, nem szívleli Nicket. Az űrállomás ismeretlen támadói miatt csak kényszerűségből kötnek szövetséget, viszont ettől függetlenül a dokinak nagy szerepe van abban, hogy a játék során egyre többet tudunk meg az idegenek testfelépítéséről és származásáról – de persze csak azután, hogy beszereztük számára a megvizsgálandó mintaegyedeket.





Amikor olyan helyhez érünk, ami átkutatható, azt felkiáltójel jelzi. Ezzel a módszerrel találhatjuk meg a már eddig említett cuccokat, illetve ugyanígy működtethetjük a bázis ital- és csokiautomatáit (a nassolás szintén jótékony hatással van az életerőnkre), és így csatlakozhatunk rá a pajzstöltő portokra. (Merthogy pajzsunk is van.) A gyógyítás kapcsán az mindenképp kiemelendő, hogy az elsősegélyládák felhasználásához hozzárendelték az R3-at, amivel szépen leegyszerűsítették a procedúrát. A folyamatosan sérüléssel nyilván kalkuláltak a pályatervezők, hiszen rengeteg elsősegélycsomagot és egyéb gyógyító cuccot találunk.

Az ígéretek és a tények

A játék weboldalán úgy hirdetik, hogy a Run Like Hell kb. 20 órányi játékot ígér, és ez valóban nem csak reklámszöveg: tényleg kábé ennyi időbe telik a túlélők felkutatása. A harcokban az a jó, hogy mindegyik fajta szörnynek megvan a maga sajátos harcmodora. (Bár abból viszont nem sokat tapasztalni, amit a fejlesztők állítanak az AI-ról, nevezetesen hogy tanulnak is az ellenfelek – ez olcsó reklámszöveg. Maximum reagálnak, amikor megpróbálják blokkolni a lövéseinket. De hát hogyan is tanulnának, amikor mindegyikkel végzünk max 15 mp-en belül...) A játék szépsége elismerést érdemel, igazán nem mondhatni, hogy a komplexum csak szabványos folyosókból állna. Az állomásnak szinte minden zugát bejárjuk, s minden egyes szakasz önálló hangulattal és részletes kidolgozással rendelkezik. A lakóblokkban rendesen be vannak rendezve a szobák, a folyosókon gyakran átlátszó a padló, s alul mondjuk csövek futnak. A készítők elmondása szerint 20. 000 poligon gondoskodik róla, hogy a látvány kellő hatást érjen el, ebben a számban pedig még nincsenek benne a szereplők, akiknek a megformálására 5000 poligont fordítottak karakterenként. A figurák tényleg nagyon frankón festenek, épp csak azt nem érteni, hogy abból az 5000 poligonból miért nem futotta egy nyamvadt hátizsákra, amit a hősünkre akaszthattak volna. (Elég hülyén néz ki, ahogy Nick hátranyúl a fegyvereiért, és így gyakorlatilag a gallérja alól rántja ki őket...) Az animációval pedig ezen kívül nincs különösebb gond, leszámítva néhány meghalást. Amikor a hatalmas "brute" szörnyek egyetlen csapással intézik el emberünket (vagy akár a robotunkat), elég idétlen, hogy csak szimplán elterül a figuránk (vagy ahogy a robot feje lekonyul) – az ütés erejéből adódóan illene mondjuk felkenődnie a falra.

Kisebb igénytelenségek tehát vannak, az viszont biztos, hogy a bázis átkutatása cseppet sem unalmas. A nyugis, aggasztóan csendes szakaszokon sosem tudhatjuk, honnan várhatjuk a következő rohamot. A bázis légkondicionálásának van egy alapzaja, amibe baljós hörgések és egyéb hangok vegyülnek, s ez mindig nyugtalanítóan hat. A hátborzongató zenéket is úgy adagolják, akár a horrorfilmekben. Néha már túlságosan is hatásosak, s nem tudjuk, hogy épp csak a háttérzenében van valami, vagy egy szörny motoszkál valamelyik sötét zugban. A zenék és a hangok mellett a szinkron is nagyon el van találva (bár a szájmozgás nem az igazi), mely munkához hollywodi színészeket kértek fel. A főhős hangja például az a Lance Henriksen, aki az Aliens (A Bolygó neve: halál) filmben Bishopot játszotta.

A végső értékelésnél már csak egy kérdést kell feltennünk: valóban egy túlélő horrort kapunk? Alighanem túlzás ezt állítani. Szó mi szó, elgurul néhány fej, és a szörnyek kettémetszenek pár embert, de mindez mostanság már az Esti Mesében is megtörténik. Ahhoz tehát kevéssé fröcsög a vér, és nem olyan élethűek a sérülések, hogy tele legyen a gatya. A játékmenet sem igazán "túlélő", hiszen a sűrűn elhelyezett ellenőrzési pontok miatt – hál' istennek – nem olyan lehetetlen túlélni a kalandot. Tegyük tehát helyére a dolgokat: egy akciójátékról beszélhetünk, viszont egy nagyon izgalmas akciójátékról.

V.Z.
vzoli@ipma.hu

SAMANTHA REILLY



Samantha a Heimdall's Tear nevű határvidékről származik egy katonacsaládból. A xeno-biológiából doktorált, aminek talán most különösen nagy hasznát veszi a Forseti állomáson, elvégre testközelből veheti szemügyre az állomást megtámadó, idegen agresszorokat. Még nagyobb hasznát veszi azonban a vőlegényének, hiszen Nick jegyezte el, és ő mindent megtesz, hogy kiszabadítsa az ellenség karmaiból.

↘ Lám a skorpiók még az űrben is megélnek!



↘ De kedves: savat köpköd és még skorpiókat is küld



MELLETTE

- Az űrállomást tényleg tökéletesen berendezték
- A küldetések nehezednek, de nem reménytelenek
- Hatásos zenék, jelenetek pumpálják az adrenalint

ELLENE

- Harc közben nem mindig ideális a nézet
- A lövöldözés néha nagyon monotonná válik
- Feleslegesen bonyolították a tárgyhasználatot

PEREPUTTY

- Shadowman 2 *Acclaim*
- Run Like Hell *Interplay*
- Blade 2 *Activision*

1 játékos NTSC

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	90
HANG	95
SZAVATOSSÁG	80

WWW.INTERPLAY.COM/RLH/

ÍTÉLET

82

Flipendo a Sötét Varázslatok Kivédésére.

Gonoszság a Titkok Kamrájából.

Varázspálca Ollivandertől.

A bátorság Tőled.



www.harrypotter.ea.com
www.harrypotter.com

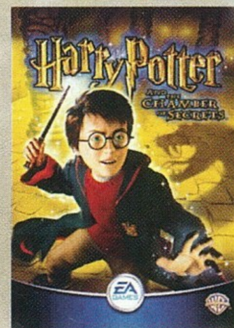
MEGJELENÉS: 2002. NOVEMBER KÖZEPE
MEGRENDELHETŐ AZ ELECTRONIC ARTS KIZÁRÓLAGOS MAGYARORSZÁGI FORGALMAZÓJÁNÁL, AZ ECOBIT MULTIMÉDIA KFT.–NÉL:
1077 BUDAPEST, WESSELÉNYI U. 25 | TEL: (1) 478 0910 | FAX: (1) 478 0914 | WWW.ECOBIT.INFO | SALES@ECOBIT.HU

Nekivágsz a Titkok Kamrájának Harry Potter™ szerepében?









PC CD-ROM





PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE

GAME BOY COLOR



Challenge Everything™



↗ Micsoda meglepetés! Roberto Carlos elfut a baloldalon!



↗ Csúszós az angol gyep...



↗ Mehmet Scholl Mekka felé fordul







■ Újabb evolúciós lépés a focijátékokban

PRO EVOLUTION SOCCER 2

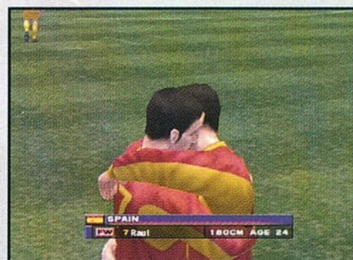
TÍPUS SPORT/FOCI **KIADÓ** KONAMI **FEJLESZTŐ** KONAMI TOKYO **MEGJELENÉS** 2002.10.25. PAL

Jó estét, jó szurkolást kívánok minden kedves futballrajongónak! Szinte már hagyománynak tekinthető, hogy másfél-két hónappal a nagy európai ligák indulása után konzolokon is elstartol a mezőny. A múlt hónapban láthattuk, hogy a sokáig egyeduralkodónak számító, de az évek alatt régi dicsfényéből sokat vesztő FIFA-csapat erre az idényre alaposan beleerősített. A kiváló rajt és a számos poszton megerősített keret azonban korántsem jelenti azt, hogy a többieket le kellene írnunk. Különösen, hogy most lép a képernyőre az a játék, amely – orrhosszal ugyan, de – nálunk megnyerte a tavalyi kiírást: a Pro Evolution Soccer. Persze egy bajnoknak is muszáj erősíteni: a 2-es szám nem véletlenül fityeg ott a címében…

Aki valamilyen fatális véletlen folytán lemaradt volna az első részről, annak dióhéjban elmesélném, mire is számíthat, ha betölti a Pro Evo 2-t. A második rész ugyanis a teljes mértékben a tavalyi változatra épül, azaz a Konaminál maradtak a "Jó koncepción ne változtass!"-elvnél. A játék ugyebár egy foci-szimuláció, méghozzá szerintünk kétségkívül a legjobb, ami eddig megszületett, bármilyen platformról is legyen szó. Különösebben nem csillog és villog, nem esik le az állunk a grafikájától (noha egyáltalán nem rossz) – a hangsúly itt magán a játékmeneten van. Se szeri, se száma a különböző gólszerzési és védekezési technikáknak, támadásvezetéseknek, egy mérkőzés közel olyan változatos, mintha csak egy valódi focimeccset figyelnénk. A játékosok és a labda viszonya elsőrangú, nem mindegy, hogy sprintelés vagy csak egyszerű labdavezetés közben küldjük kapura a labdát, de még az sem, hogy egy egylábas játékos éppen melyik lábán van a laszti. A taktikát és a felállást a végletekig variálhatjuk – és ami a legszebb az egészben, hogy mérkőzés közben TÉNYLEG az éppen aktuális beállításoknak megfelelően viselkedik a csapat. Egy játékos kismillió (pontosabban 28) különböző tulajdonsággal rendelkezik, ami nemcsak a számok nyelvén jelent eltérést. Ez meccsen szintén nagyon hamar kiderül: az argentin Ortega például úgy cselezi át magát a kínai védőkön, hogy azok azt sem tudják, hol a labda (illetve később már igen, de azt viszont nem akarják tudni), és egészen más érzés kapura lőni Batistutával vagy Ronaldoval, mint (szegény) Horváth Ferivel. Mindennek persze megvan az ára is: az irányításba – noha kézreáll és programozható – alaposan bele kell jönnünk. Szerintem sokan azért nem adnak esélyt a játéknak, mert az első egy-két meccsen nincs valami sok sikerélményük – nem találják el a kaput, nem tudnak normálisan passzolni, a gép pedig mindig megveri őket az alapként beállított normál fokozaton. Tudomásul kell

↘ Ha Holland berúgja, Írország berúg ma







↘ A catenaccio működés közben



↘ Gyűlnek már szép sorban a trófeáim







↗ A kapus itt már csak a védőt foghatja meg


↗ A leskamera kiszúrta a huncut Montellát



↗ Nem szabad szabadon hagyni a kis kopaszt, mert csúnya dolog lesz a vége!

vennie mindenkinek, hogy ez egy szimuláció, nem pedig egy játéktermi foci.

Persze nem volt hibátlan játék a Pro Evo sem – és egy új résznek mindenképpen illik valami mást, jobbat nyújtani, mint az elődnek. Számtalanszor bebizonyosodott azonban, hogy ehhez az idei szezonra aktualizált játékosfelhozatalnál több kell. A szimpla mérkőzésen kívül immáron ligarendszerben zajló tornát is játszhatunk, amely a nemzeti válogatottak főszereplésével zajlik. Az egyes nemzeti tizenegyek elindulhatnak hétféle kupában is (Világ-, és Európa-bajnokság, Copa America, Ázsia-, és Afrika-kupa, valamint két speciális, a Konami-, és az Umbro-kupa). A Master League névre keresztelt többosztályos bajnokság a Pro Evo-sorozat különlegessége: itt választunk magunknak egy klubcsapatot, a célunk pedig az, hogy a kezdetben kapott – igencsak harmatos képességekkel bíró – játékosállományunkkal megpróbáljunk minél jobb eredményt elérni. Ez egy meglehetősen alapszintű managelési rendszerrel jár együtt. A nyert meccsekért pontszám jár (a rúgott gólok száma plusz pontot jelent), ebből pediglen a klub kiadásait kell fedeznünk. A pénzt csak a játékosok átigazolási díja, illetve a fizetésük viszi, de készüljünk fel rá, hogy például Rivaldo ára már önmagában borsos, ennek tetejében a fizuja sem olyan, mint egy nevenincs játékosé (igaz, nagyon megéri, ha a két csatár mögött osztogat, meg néha kapura durrant, csak úgy brazilosan). Ezt a játékmódot, amely már az első részben is a leghosszabb játékidőt követelte meg az embertől, alaposan kibővítették. Egyrészt maga a bajnokság immáron háromosztályos (természetesen legalulról kezdünk), másrészt egy, a nemzeti kupára hasonlító versenysorozatban is részt kell vennünk, végül pedig még a rájátszást is túl kell élnünk – emellett tökéletesítették és életszerűbbé tették az átigazolási rendszert is. Nem vásárolhatunk meg akárkit és akármikor – ártárgyalások, fizetésegyeztetések és átigazolási időszakok bonyolítják az életünket. Persze nem kell egy manager-program szintjén gondolkodnunk, de mindenképpen dicséretes, hogy ennyivel komolyabbá, érettebbé tették ezt a részt.

A csapatok száma némileg nőtt az elődhöz képest: 56 (ez +4-et jelent) nemzeti válogatott és 40 klubcsapat (+8) szerepel a terítéken, és több a megnyerhető csapat is (összesen kilenc gárdát lehet megnyitni). Sajnos a játékoslista sokkal kevésbé naprakész, mint a FIFA 2003-ban – erre jó példák, hogy Ronaldo nem a Realban szerepel és Rio Ferdinand sincs ott a Manchester hátvédsorában. Valamennyire a nevek is megváltoztak: az argentinoké például már stimmel, ellenben a braziloké viszont még mindig elferdített – érdekes, hogy a hollandoknak még csak megváltozott név sem jutott, ők az Oranges előtag plusz egy szám néven futnak. (Nyilván a TIF-tesztnél is említett holland incidens miatt.) Személy szerint fucsállom, hogy a klubcsapatok nevei eltűntek – na, itt már olyan dolgok szerepelnek helyettük, hogy sokszor rendkívül nehéz felismerni, hogy melyik együttesről is van szó (a játékosok névsora és a zászló azért segít-het): hogy a Real Madrid Navarra néven fut, az még földrajzilag úgy-ahogy indokolható, de hogy a Manchester Unitedből hogy a fenébe lett Aragónia, azt már csak az tudhatja, aki ezt kitalálta... Akár ennek ellensúlyozására került be, akár nem, egy rendkívül részletes játékos-, és a csapatszerkesztő is jár a programhoz. A csapatunk zászlóját is mi magunk tervezhetjük meg, nem beszélve a rengeteg különböző mezmintázatról és játékosmodellről. Akinek úgy tartja úri kedve, akár teljesen új csapatot is létrehozhat magának a semmiből – bár megjegyezném, hogy ez meglehetősen időrabló feladat, jobban járunk, ha egy meglévőt szabunk fazonra.

A játékmenet és az irányítás alapvetően nem változott meg – de azt hiszem, ezt egy csöppet sem bánjuk! Aki profi volt az elődben, azért hamar észrevehet néhány különbséget. Örvendetes, hogy a fejjáték sokkal pontosabb és használhatóbb lett, ebből kifolyólag szerepe is alaposan megnövekedett – legalábbis passzolásnál, ugyanis érdekes mód én azt vettem észre, hogy nehezebb lett fejesgólt szerezni. A becsúszó szerelés sokkal valószerűbb, mint volt – most már nagyon óvatosan és a lehető legnagyobb pontossággal kell elvégezni, különben tuti szabálytalanság lesz a vége. Nagy pozitívum, hogy egy földre kerülő játékos már nem fetreng fél percig – ha nem sérülés a vége, akkor két másodpercen belül folytatja a játékot. A labdavezetésen is finomítottak, sokkal jobban "tapad" a játékoshoz a laszti, ezáltal könnyedén megforgatható két csatárral is az egész védősor. Először láttam fociprogramban, hogy támadófaultot is befúj a bíró (konkrétan a lökésre gondolok), illetve, hogy a spori a levegőben történő ütközéseket is figyeli!

Amit azonban nem orvosoltak, azok pontosan azok a hibák, amelyek már az előző résznél is az őrületbe kergettek minket – és amelyek kijavítására a legjobban vártunk. Az egyik legnagyobb gáz a játékosok közti váltogatás, ami az esetek nem is kis részében kiérdemli a kaotikus jelzőt. Képzeljétek el azt az esetet, amikor egy csatár tör a kaputokra két védőtök között, miközben a harmadik utána lohol. Utóbbi ugyan tuti nem éri már utol, de az irányítás rajta marad, mert ő van a legközelebb a támadóhoz – a másik kettővel pedig még lenne idő keresztezni. Mire nagy nehezen sikerül átváltani a két, jobb helyzetben lévő védőnkre, addigra már nagy gyász van, mert elpuskáztuk a szerelés lehetőségét. Marha bosszantó... (*Az meg a másik fele, amikor NEM a labdához legközelebb levő játékosodra teszi a fél-automata irányítás a vezérlést!* – *Spot*) A másik bukás – és ezt egész egyszerűen nem is értem, hogy miért nem vették észre a tesztelők –, hogy passzolunk a játékos felé, aki néha állva várja a labdát. Ezzel mondjuk önmagában nincs baj, van ilyen az életben is (sőt magyar bajnokin szinte csak ezt látni)

MÉG MEG SEM JELENT, DE MÁR NYERT

Idén augusztus végén rendezték meg a londoni Earls Courtban az ECTS 2002 kiállítást, melyen a Pro Evolution Soccer 2 az európai szakújságírók szavazatai alapján elnyerte a dicső "A show konzolos játéka" címet. Úgy látszik, nemcsak nekünk tetszik... Az ebben a sportágban mérvadónak számító angol kollégák a megjelenése után fel is küldték az eladási listák élére – mit ad isten, éppen a FIFA 2003-at szorította maga mögé.



↘ Lecserélnétek rájuk a magyar válogatottat?



Az UMBRO-KAPCSOLAT



A játék elkészítésében fontos szerepet játszott az angliai illetőségű, világszerte minőségi termékeiről híres sportszergyártó cég, az UMBRO. Ők adják a felszerelését többek közt az angol és a norvég válogatottnak, kiemelt reklámembereik között megtaláljuk Michael Owent és Alan Sheareret is. Ők a saját kutatógárdájukból delegáltak egy pár embert a Konamihoz, tapasztalatukkal segítvén a játékfejlesztést. Ellentételezésként a játékban szereplő labda, az UMBRO ún. "Digital Ball" modellje itt látható először, lévén kereskedelmi forgalomba csak jövőre kerül. A játékosszerkesztő részben pedig a felszerelések között megtalálható a könnyített súlyú, XAI fantázianévre hallgató futballcipő is. A játékban szereplő vadonatúj gyakorlás részt sem véletlenül hívják "UMBRO Pro Training Centre"-nek – a játékos itt gyakorolhatja a passzolást, a kapuralövést, a labdavezetést stb., tehát gyakorlatilag mindent, amit csak egy valódi edzőpályán is meg kell tenniük a labdarúgóknak. Mindez a sportszergyártó cég fejlesztőinek tanácsa alapján készült. Mind a Konaminál, mind az UMBRO-nál nagy reményeket fektetnek az együttműködés jövőjébe, ami nyíltan reklámcélokat szolgál.









– ott kezdődik a gond, hogy akármilyen erővel tekerjük az analóg kart, a játékos meg sem mozdul. Persze a védő nyugodt kocogással megelőzi és elviszi a labdát… Nem tudom, mi okból fordul ez elő (szerencsére ritka, mint a jó magyar csatár), de az egyik legidegesítőbb része a játéknak. Ezen a két bakin kívül viszont nem tudnék semmi negatívumot mondani a játékmenetről, le a kalappal az AI írója előtt.

A grafika szinte semmit sem változott. Kaptunk a régiek mellé egy pár új stadiont (főleg vb-helyszíneket), egy leskamerát, plusz egy új közvetítőállást és ezzel gyakorlatilag be is fejezték az erre fordított időt. Furcsa dolog ez, de nagyon ne bánkódjunk miatta – egyáltalán nem csúnya ez a játék, ma is tökéletesen megállja a helyét. Annak ellenére, hogy nem érik el a két fő rivális kidolgozottságának színvonalát, a híres játékosok felismerhetőek és mindegyikük rengetegféle mozdulatot tud (még az olyan apróságokat is látjuk, hogy beintík a lest, vagy kihagyott helyzetnél fogják a fejüket). Az egytől-egyig valódiakról mintázott, de fantázianéven szereplő stadionok pedig kifejezetten dögösek, és a gyep is jól néz ki (a játszható kameraállásokból). A nézők már kevésbé, de az esetek nagy részében úgysem látjuk őket, és egyébként is a kutyát sem érdeklik.

A hanghatások viszont gyökerestül átalakultak, úgy tűnik, mintha az eltelt egy évben ennek fejlesztésére fordították volna a legnagyobb munkát és időt. A közönség hangja kiváló és csakúgy, mint FIFA-ban, itt is hallhatóan a hazai csapatnak szurkolnak: ha idegenben támadunk, avagy szabadrúgáshoz jutunk, óriási füttykoncert kíséri a ténykedésünket, ha pedig otthon játszunk, már az ellenfél tizenhatosának környékén hatalmas az őrjöngés. A kommentár (illetve kommentárok, mert ketten vannak) szinte mindegyik világnyelven beszélnek. Az általuk elmondott szöveg választékos, az akciókat pedig időben kommentálják, nincs semmi késés. Eddig nem egy nagy kunszt – mondhatjuk – azt viszont még soha nem lehetett egy programban sem beállítani, hogy a hazai avagy az idegenben játszó csapatnak szurkoljanak (illetve semlegesek maradjanak)! Ez egy jópofa opció és nekem nagyon tetszett, mint ötlet – még akkor is, ha hallani, hogy bőven van még mit finomítani rajta. A zene egyfelől telitalálat: az intro alatt a Queen "We will rock you" című szerzeménye szól, a vb megnyerésekor szintén Freddy Mercury dalol, méghozzá az örökérvényű "We are the champions" nótát. Már csak azt nem értem miért kellett mindezt hazavágni a visszajátszások alatt hallható, Kozsó legrosszabb napjait eszünkbe juttató techno-rettenettel…



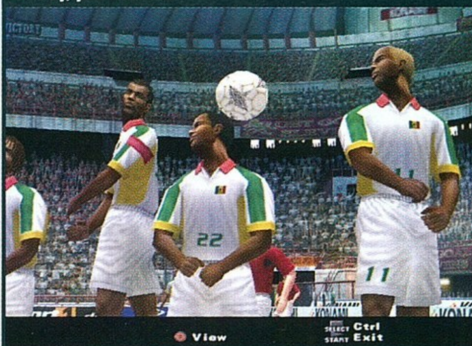
Nagyon nagy gondban lennék, ha arról kérdeznétek, most akkor ez a játék a jobb, vagy a FIFA. Ugyan mindkettő ugyannarról szól – mégis, a két játék szellemisége, az a módszer, amivel megközelítik a játékstílust, alapvetően eltér egymástól. A FIFA jóval látványosabb és könnyedebb (mondhatnánk populárisabb), de kétségkívül nagyszerű szórakozást kínál. A Pro Evo 2 pedig egy vérbeli szimuláció, jóval nehezebb és bonyolultabb – de ha beleszeretsz, egész egyszerűen nem tudod letenni. A maga nemében mindkettő fantasztikus – és mivel garantáltan hosszú és tartalmas szórakozást ígérnek, készüljetek fel arra is, hogy nagy valószínűséggel el fog hagyni a barátnőtök…

Kozi
kozi@ipma.hu

↘ Valami azt súgja, ebből gól lesz...



↘ Fúj, jön a labda!



↘ Egy "üdítő" színfolt a pályán: Miranda!



MELLETTE

- Nagyszerű futball-szimuláció - még mindig!
- Alaposan kibővítették
- Garantáltan hosszú játékidő

ELLENE

- A grafika nem éri el a vetélytársak színvonalát
- Sok csapat és játékos neve csak kitalált
- Egy-két hiba benne maradt

PEREPUTTY

- Pro Evolution Soccer 2 — *Konami*
- FIFA 2003 — *Electronic Arts*
- This is Football 2003 — *SCEE*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	85
HANG	90
SZAVATOSSÁG	95

ÍTÉLET

92

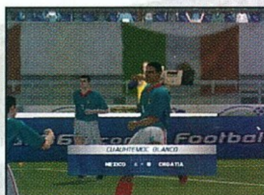
2 játékos | PAL | WWW.KONAMI.COM


Vigyázzatok, össze ne akadjon a kezetek!


Kitaláljátok, hogy betalálok-e?








Magyar-brazil vb-döntő, az előtérben egy Laokoón-csoporttal

Ilyen mezőnyben a bronz is szépen csillog...

THISISFOOTBALL2003

TÍPUS SPORT/FOCI **KIADÓ** SCEE **FEJLESZTŐ** TEAM SOHO **MEGJELENÉS** 2002.10.04. **PAL**

A This Is Football 2002 számomra a tavalyi év egyik legnagyobb – pozitív – meglepetése volt, mert a Team Soho fejlesztői megmutatták, hogyan is kell festenie 2001-ben egy PlayStation 2-re írt sportjátéknak. A programot csodálatosan modellezett stadionok és az addigi legélethűbb virtuális játékosarcok jellemezték, a sok játékmód és csapat, a pörgős mérkőzések pedig minderre rátettek még egy lapáttal. Nem is csoda, hogy a stílust addig uraló, de akkoriban éppen gyengélkedő FIFA-t simán leközözte, és nagy rajongótábort szerzett magának. Volt azonban jó néhány hibája is – éppen ezért vártam roppant kíváncsian a folytatást.

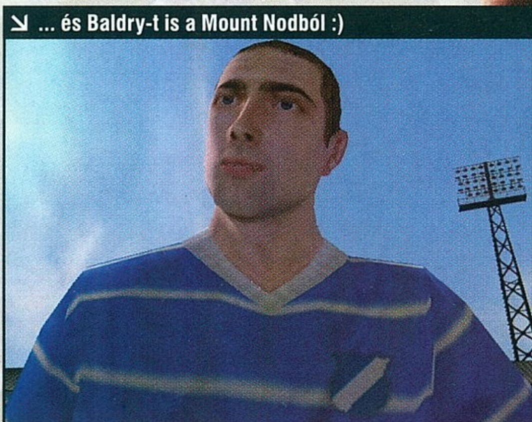
Ami azt illeti, a tavalyi rész óta alaposan kibővült a program. Az ott választható 375 csapattal szemben a TIF 2003 már 700 gárdát kínál (összesítvén a klubcsapatok és a nemzeti válogatottak számát). Fantasztikusan nagy szám ez, eddig ilyen mennyiséggel kizárólag managerprogramokban találkozhattunk. Azt talán mondanom sem kell, hogy ezzel alaposan ráver a két konkurens nagyágyúra (a Pro Evoban kb. 100, a FIFA-ban 350 csapat szerepel). A játék rendelkezik a sokat emlegetett FIFPro licenc-szel, így a több mint 13.000 játékost garantáltan a valódi nevén látjuk viszont. Persze az iszonyatos mennyiség miatt hibák is akadnak, és hogy ne menjünk túl messzire, mindjárt itt van a magyar válogatott (ami egyébként, ha ebben az összeállításban lépne pályára, talán Nepállal jó lenne egy hazai döntetlenre): Lendvai Miklós nevében az "i" betű két pontot kapott, ami meglehetősen ritka magánhangzó-ékezet kombináció anyanyelvünkben. Nyilván sokan olvastátok az első MultiPlay! hírei közt, hogy a három nagy holland focicsapat nehezményezte, hogy a TIF 2002-ben az engedélyük nélkül használták fel a mezüket. "Szívóztok fiúk? Akkor nesztek!" – gondolhatták a fejlesztők, mert cserébe az egész holland válogatott neve el lett ferdítve (Davis, Nistroy, Kluvern és társai alkotják az Oranjet) – a mezek pedig ugyanúgy bennmaradtak. A csapatneveknél nagyon ritkán van gond, pl. az Arsenal Highbury néven fut, ami ugyebár a stadionja... Amúgy nem érheti szó a ház elejét, nagyjából minden stimmel és a játékoslista is kellőképpen friss. Stadion alapból tíz választható (egyik sem a saját nevén szerepel, de mind valódiról mintázott), de természetesen szerezhetünk hozzájuk újakat is a különféle kontinensbajnokságok megnyerésével (ilyenkor pluszban még az aktuális földrész All-star csapatát is megkapjuk).

A játékmódok a szokásosak, egy-két üdítő kivétellel. Bemutató meccs, mindenféle állítható paraméterrel, egy teljes szezon egy választott klubcsapattal, nemzetközi tornák, speciális versenyek, karrier és egy ún. kihívás. Utóbbiak némi magyarázatra szorulnak. A speciális versenyek közt megtalálható a különböző földrészek all-star csapatai és a világválogatott részvételével zajló bajnokság (semmi extra – mondjuk az megmosolyogtató, amikor az Európa-válogatottban és a Világválogatottban egyaránt szereplő Raul és Kahn önmaguk ellen játszanak). Indíthatunk bajnokságot vagy kupát a közel-, és a régmúlt nagy csapataival (az '50-es évek Realja Öcsi bácsival, vagy a '70-es évek Liverpoolja Toshackkal és Dalglish-sal is szerepel – itt pedig azért ráncoltam a szemöldököm, hogy vajon mit tudhatott a '94-es Korea, hogy egyetlen válogatottként bekerült ebbe a kalapba...). A speciális versenyek utolsó részeként egy saját magunk által konfigurált at is létrehozhatunk.

A karrier-módban egy iskolai focicsapat irányítását vesszük a kezünkbe. Ugyanazzal a csapattal kell egyre feljebb és feljebb jutnunk, az iskolai bajnokságtól az egyre keményebb divíziókon keresztül vezet az utunk egészen a professzionális ligáig. A kihívásban egy (nagyon kemény) mérkőzést játszunk, amely alatt a gép folyamatosan figyeli és pontozza a teljesítményünket, mégpedig abból a szemszögből, hogy milyen trükkösen játszunk, milyen szép passzokat alkalmazunk, milyen ügyesen szerelünk – és persze, hogy hogyan alakul az eredmény. A végén kapunk egy pontszámot és egy kódot – az




Tök jól modellezték Rui Costát a Milanból...

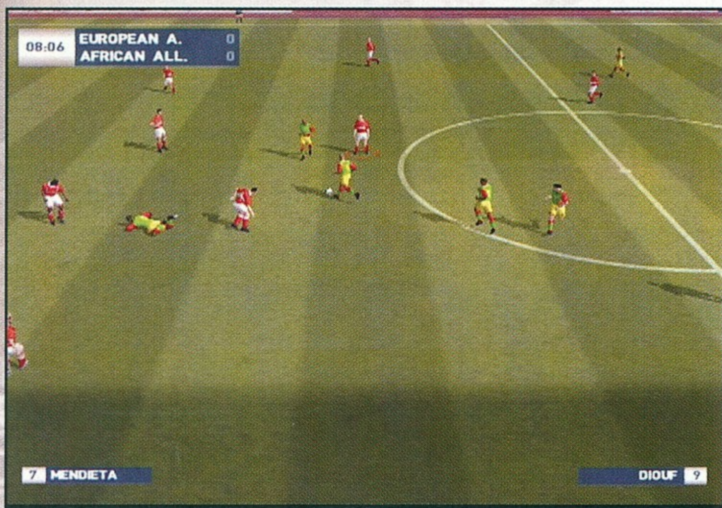

... és Baldry-t is a Mount Nodból :)




Látjátok, fiúk? Ha megnyernétek ezt...


... és ezt...


...minden meccsen ennyien biztatnának titeket!



Az African All-Stars leginkább a színészkedésben jeleskedik

internet-hozzáféréssel rendelkezők ezt szépen bepötyögik a tif2003.com-os webcímen, és helyezésüktől függően különböző focirelikviákat nyerhetnek. Még egy apró feltétele van a dolognak: az Európai Unió polgárának kell lenned – mi szokás szerint hiába strapáljuk magunkat, nem szereplünk a regisztrációban kiválasztható országok között.

Egy kicsit beszéljenek még a számok: amennyiben szezont indítunk, 15 ország bajnokságai közül választhatunk magunknak csapatot. Ezek között van olyan, amelyikben például a harmadosztály bugyraiba is lemerülhetünk (pl. az angol), így összesen 24 divízióban állhatunk rajthoz. Az országok közt megtaláljuk az összes nívós európai bajnokságot, plusz a két dél-amerikai focinagyhatalmét, de olyan egzotikumok is szerepelnek, mint a mexikói vagy a japán és koreai ligák. A nemzetközi tornák között természetesen ott van a világbajnokság, valamint minden egyes földrész, illetve egész pontosan zóna saját kontinensviadala (szám szerint öt). Egyébként megjegyezném, hogy furcsa módon, a nemzetközi tornákon nem érvényes a hosszabbításban lőtt aranygól elve, bizony le kell játszanunk a teljes százhúsz percet (legalábbis a virtuális két órát, ugyanis valós időben mérve a leghosszabb mérkőzés 20 perc lehet) – annak ellenére, hogy a program ismeri, mert a bemutató meccsnél beállítható. A játékban összesen 49 különböző trófeát tehetünk be virtuális vitrinünkbe.

Mielőtt teljesen elszédülnénk az adatoktól, térjünk rá magára a játékmenetre. A TIF – szembeállítva a Pro Evo-val – sokkal inkább játéktermi jellegű labdarúgást, mintsem szimulációt varázsol a tévéképernyőnkre. Az akció villámgyors, szinte három-négy másodpercen belül eljuthatunk az alapvonalunktól az ellenfél tizenhatosáig. Ebben nagy segítségünkre van az irányítás, amelyet szerintem húsz percen belül az is elsajátít, aki életében nem fogott még



Az őrjöngő közönség hajszolt bele a nagyarányú győzelembe....





kontrollert a kezébe. Óriási segítség, hogy a passzok nagyon pontosak – ha nem üres területre lőjük a labdát, akkor szinte mindig jó helyre megy. A gépi ellenfél szinte kizárólag a kiugratást tudja elcsípni, de még ezzel sincs különösebb gondunk, lévén az ember úgyis csak akkor alkalmazza, ha a kiugró játékosa viszonylag tisztán veheti át a labdát – ilyenkor pedig úgyis pontosan lábra érkezik. Gyakorlatilag ennyiből áll egy támadásvezetés felépítése: először is ismernünk kell a játékosaink helyezkedését és mozgását, ezután pusztán villámgyorsan elkezdünk passzolgatni, ha éppen nem fogja a játékosunkat senki, akkor nyugodt lélekkel vezethetjük a labdát, az akció záróakkordjaként pedig helyzettől függően vagy kiugratunk, vagy beívelünk középre, és már el is lehet ereszteni a löketet vagy a fejest. Egyszerűbb, mint egy szőke rendőrnő. Nehezebb fokozatra állítva a programot (négy nehézségi szint van) ugyanez érvényes, mindössze a sebességet kell fokoznunk, mert a gép azonnal letámadja a labdát birtokló játékosunkat. Ilyenkor egy pöttyet előre kell gondolkoznunk – és ezzel együtt nyomkodnunk a gombokat – mert szinte csak úgy juthatunk előre, ha egyérintős passzokat alkalmazunk. A kapuralövés sem egy bonyolult történet: egyszerűen rátapadunk a megfelelő gombra, és elhúzzuk a kívánt irányba az analóg kart.

Mindez azonban magával von egy sajnálatos tényt is, amit mindenféleképpen szeretnék megemlíteni, mert szerintem ebben vizsgázott legrosszabbul a TIF a három nagy fociprogram közül. Az akciók és ezzel együtt a játékmenet is teljesen sablonosak. Méghozzá túlságosan is. Az ember egy ilyen játékkal órákat játszva előbb-utóbb rájön a megoldásra, és onnantól kezdve nincs menekvés, szinte mindig gólt lehet elérni. Ám itt nemcsak ez a feltűnő, hanem maguk a lövések is – olyan érzése van az embernek, mintha csak 10-15 féle gólt lehetne a gépből előcsalni, és akárhogyan is csűrjük-csavarjuk azt a fránya labdát, valahogyan mégis mindig ugyanúgy száll, ha egy bizonyos helyről rúgjuk, ugyanúgy pattan a gólvonal mögé. Még ha nem is jön össze, akkor is úgy fogja meg (vagy tolja fölé a kapus), esetleg úgy száll mellé vagy fölé a labda, ahogyan azelőtt már számtalanszor láthattuk. Tudom jól – és elismerem –, hogy ez végül is csak egy program, ami adott koordinátákkal dolgozik egy háromdimenziós rendszerben, véges számú adatból kell kiszámolnia az eredményt és pontosan meghatározott matematikai műveletekkel operál. Talán ezért – szerény véleményem szerint – sohasem lesz olyan program, amely a valódi életben tapasztalható változatosságot tökéletesen szimulálni fogja. Esetleg az lehet a cél, hogy minél több lehetőséget váltogasson, és a sémák nagy száma miatt ez ne legyen olyannyira feltűnő. A – persze korántsem tökéletes – FIFA-ban és Pro Evoban már jó irányban indultak el efelé, de a TIF-en sajnos nagyon is meglátszik ez a fajta sablonosság. A másik dolog, ami miatt a guta majdnem megütött: pontosan bejött, amire már korábban számítottam, kézbe kapván egy előzetes tesztverziót. A mesterséges intelligencia az égvilágon semmit nem változott. Amennyiben naponta játszol a TIF 2002-vel, egész egyszerűen leülsz az új rész elé, szépen kézbe veszed a kontrollert – és ha a külsőségektől eltekintesz, másodpercről-másodpercre ugyanazt tapasztalod, mintha csak a régi játékod gyűrnéd. Ugyanolyan helyzetek, mozdulatok és gólok várnak rád, ugyanúgy viselkednek a játékosok és pattan a labda. Ehhez a részhez hozzá sem nyúltak

BORSODI LIGA MEMÓRIAKÁRTYA



A TIF 2003 hazai megjelenése alkalmából egy speciális nyereményjáték kerül megrendezésre. Minden ötödik eredeti játékban egy Borsodi Liga memória kártya található, melyen megtalálhatod a Borsodi Ligában található 12 futballcsapat mindegyikét lemodellezett változatban a 2002-2003 szezon adatai alapján.

A 12 profi gárda mellett még 2 bónusz csapat is szerepel a kártyán, a PlayStation®Team és az Atletico Kartel, ez utóbbit a köztudottan PlayStation rajongó Ganxsta Zolee és a Kartel valamint baráti körük alkotják. Arra azért nem árt majd figyelni, hogy olyan TIF 2003-at vegyetek, amelyen a Borsodi Ligás zárómatrica sértetlen – nyilván ti is tudjátok, hogy a memóriakártya igen kapós cikk... :-)



↗ Rivaldo már a Milanban teszi, amit szokott

↗ Szerelni kellene, nem nézni, lusta disznók!







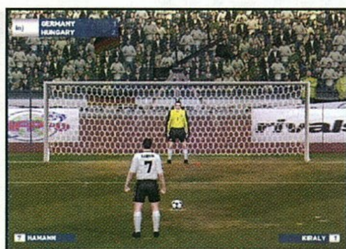
a fejlesztők – pedig mindenki tudja, hogy tökéletes alkotás nem létezik, valamit lehet mindig javítani az elvégzett munkán (pláne, ha az idő is rendelkezésre áll hozzá).

Ami leginkább megváltozott a programban, az a vizuális élmény. Jó hír, hogy nagyrészt pozitív irányban! Ez legjobban a játékosokon figyelhető meg. A testfelépítésük például sokkal élethűbb – a tavalyi résznél arra panaszkodhattunk, milyen groteszkül is hatott, hogy a kezük mintha a derekukból nőtt volna ki. Ennek itt hál' Istennek se híre, se hamva, ugyanis alapvetően újratervezték a háromdimenziós modelleket. A leegyszerűsített virtuális csontvázrendszer immáron több részből áll, mint a múltkor, és a részeit összekapcsoló forgáspontok is közelebb állnak egy élő ember anatómiai felépítéséhez. Ez azonban csak az egyik változás, a másik látványos újítás az arcmodellezés terén történt. Erre mindig is – méltán – büszkék voltak a Team Sohonál, és itt sem vallanak szégyent. Egy játékos arca 850 poligonból áll, az ismert játékosok mellett 150 különböző "átlagarcmodellt" kreáltak. Mindezt 11 féle arckifejezés teszi igazán életszerűvé, a játékosok szája mozog (és van foguk is), pislognak – igazán míves munka. A stadionok szokás szerint gyönyörűek és a közönség is igazán életszerűnek hat. A játékosok animációján észrevehető a finomítás, de ezzel a régi részben sem volt különösebb probléma. Ami viszont zavaróan hatott, hogy az átvezető jeleneteknél a játékosok, a bíró és a partjelzők (jaj, elnézést: az asszisztensek!) néha olyan sebesen mozognak, hogy teljesen robotszerűnek hat a mozgásuk, mintha valami miatt felgyorsult volna a játék grafikus motorja. Egész egyszerűen röhejes ez a gyors, életidegen totyogás, amit itt művelnek (főleg a partjelzők). Ilyet az életben csak egyszer láttam, akkor is first-person nézetből: éppen metróval tartottam valahová, amikor elkapott a nagy érzés – és villámgyorsan, ámde összeszorított lábakkal igyekeztem egy öt perc magányt biztosító, csendes, meghitt zug felé… Azzal sem vagyok kibékülve, hogyha a labda elhagyja a játékteret, abban a pillanatban levált róla a kamera és visszaugrik a játékosra – sokszor nem is látni, mennyivel rúgtuk mellé, avagy fölé. Ezektől a bakiktól eltekintve maga a játék és az átvezető jelenetek ismét nagyszerűek. A zene kissé monoton, a hangahatásokkal viszont semmi probléma, itt is igényesek voltak: a közönség hangmintáját például úgy dolgozták ki, hogy Európa 200 stadionjába beültek egy-egy mikrofonnal, felvették a hangorkánt, majd a stúdióban ebből mixeltek egy nagyszerű elegyet. Az iskolai csapatok "arénáiban" persze csupán szórványos bekiabálás hallatszik, a többtízezres befogadóképességű stadionokban pedig óriási az ordítás. Talán csak annyival marad el a két riválisétól, hogy nem lehet hallani, hogy a hazai csapatnak jobban szurkolnának, mintha mindkét gárda szurkolótábora fele-fele arányban töltené meg a stadiont.

A hibákat azonban sok apró, csak a jó öreg TIF-re jellemző mozzanat segít feledtetni. Olyan különleges jeleneteknek lehetünk tanúi, amit sehol máshol nem tapasztalhatunk. Hidegben a játékosok lihegés közben párát lehelnek a levegőbe, ha hátulról fejberúgunk valakit, menten lehajol és simogatni kezdi a buksiját, ha izomból a hasába küldjük a bogyót, összegörnyed és pár másodpercre kiesik a játékból, kiugratásnál a játékos felemelt kézzel kéri a labdát, miközben a védők beintik a lest – és még sorolhatnám. Nem mehetünk el szó nélkül a visszajátszások mellett sem: valami csodálatos érzés az a teljes szabadság, ahogyan a kamerát lehet kezelni, egész egyszerűen határok és korlátok nélkül a pálya minden egyes szegletébe betekintést nyerhetünk a nagyszerű grafikus motornak köszönhetően. Amennyiben jól belőjük a kamerát és nagyon óvatosan, lassan előrepörgetjük az akciót, olyan lassításokat hozhatunk össze, amire viszont semmilyen TV-közvetítés sem lenne képes.

Én speciel idén a másik két foci aktuális kiadásával élvezetesebb, változatosabb és életszerűbb mérkőzéseket vívtam – hazudnék, ha mást mondanék (TIF-fanek, vessetek a mókusok elé!). Ami persze egyáltalán nem jelenti azt, hogy a TIF 2003 rossz lenne. Sőt: igazán élvezetes csatározásokat lehet vele vívni, a sok kihívás pedig még egyjátékos módban is garantálja a hosszú játékidőt. Hogy változatosság szempontjából is hasonló legyen a másik két versenytársához, ahhoz a fejlesztőknek pedig megint van egy éve – mert valószínűleg jövőre sem maradunk folytatás nélkül.

Kozi
kozi@ipma.hu







NYEREMÉNYJÁTÉK

Azok között, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre, a játék magyarországi disztribútora, a Sony Hungária Kft által felajánlott This is Football 2003 (PS2) játékot sorsoljuk ki:

Ki nyerte tavaly a magyar bajnokságot?

A megfejtéseket nyílt levelezőlapon vagy borítékban 2002. december 5-ig kérjük címünkre eljuttatni:

Multiplay!
IPMA Media Service Kft.
1300 Budapest 3., Pf. 210.

A borítékra kérjük írd rá: 'This is Football 2003-játék'. A játékban a helyes megfejtések vesznek részt, e-mailben küldött megfejtéseket nem tudunk elfogadni.

MELLETTE
- A játékos-ábrázolás elsőrangú
- Kibővített játékmódok
- Könnyű kezelhetőség

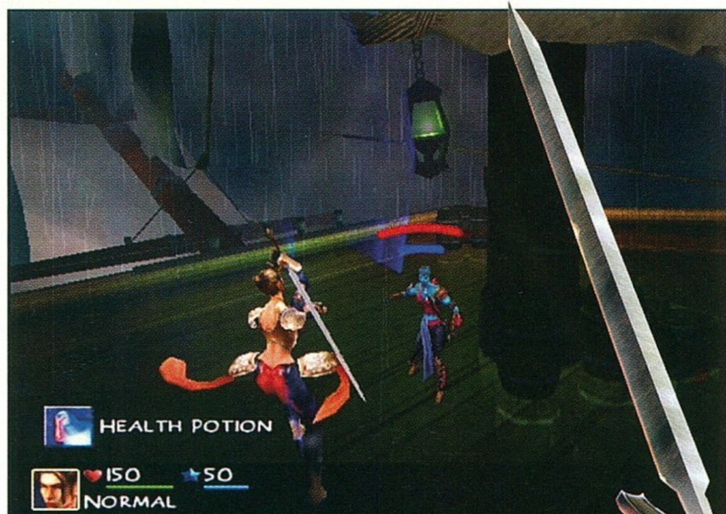
ELLENE
- A játékmenet fikarcnyit sem változott
- Igencsak sablonos
- Helyenként életidegen mozdulatok

PEREPUTTY
- Pro Evolution Soccer 2 *Konami*
- FIFA 2003 *Electronic Arts*
- This Is Football 2003 *SCEE*

ÖSSZETEVŐK
GRAFIKA	91
HANG	83
SZAVATOSSÁG	80

ÍTÉLET
82

4 játékos PAL WWW.TIF2003.COM



↗ Kalóz ellenfelünk, a szükségesnél egyelőre még egy fejjel magasabban





■ Idézni csak pontosan, szépen...

SUMMONER 2

TÍPUS RPG **KIADÓ** THQ **FEJLESZTŐ** VOLITION **MEGJELENÉS** 2002.09.20. **NTSC** 2002.11.01. **PAL**

Kutyából nem lesz szalonna – tartja a népi bölcsesség, és valljuk be, nem is alaptalanul. Nem véletlen, hogy némi fenntartással fogadtam a THQ legújabb szerepjátékát, hiszen az említett kiadó munkái – finoman fogalmazva – eddig ritkán érdemelték meg a színvonalas jelzőt. Szerencsére a közmondások is tévedhetnek olykor, mert a másfél éve megjelent Summoner folytatása igen élvezetesre sikeredett. Ráadásul még az első részt sem kell töviről-hegyire ismernünk, hogy tájékozódjunk a Summoner 2 világában, ugyanis sem a helyszíneknek, sem a szereplőknek semmi közük nincs egymáshoz.

A Summoner 2 sztorija jó húsz évvel az első rész befejezése után veszi kezdetét. Két nagymúltú királyság, Halassar és Galdyr a szomszédi viszonyt szemmel láthatóan a balkáni minta szerint értelmezi. Legalábbis a halassari udvart meglehetősen érzékenyen érintette, hogy néhány éve Galdyr seregeket próbált meg állomásoztatni területén, Galdyr királya pedig felhúzta az orrát, mert Halassar meghiúsította birodalomépítésre irányuló törekvéseit. A kialakult béke törékenységét és a mély sértettséget jól jellemzi, hogy a szomszédok államvallásában a két fő istenség, Laharah és Urath pont az ellentétes szerepet tölti be.

Eme első blikkre mellékesnek tűnő tényt nem érdemes elbagatellizálni: Halassar ifjú királynője, Maia ugyanis a Próféták Könyve szerint nem más, mint az újjászületett Laharah Istennő. Nagykorúvá érve be is kell bizonyítania, hogy a homályos értelmű jövendölés valóban őrá vonatkozik, ám ekkor nem várt akadályok merülnek fel. Egy gonosz szándékú udvarhölgy olajra lép az eljáráshoz kucsfontosságú irománnyal, és a pletykák szerint Neru hercegnél, a kalózok fejedelménél lel menedékre. A könyv viszontagságos visszaszerzése során hősnőnk megdöbbentő felfedezést tesz: egy elfeledett birodalom ősi romjai közt egy titokzatos rúnakőre bukkan. A lelet jelentősége korántsem pusztán régészeti, a mágikus kő ugyanis furcsa hatalommal ruházza fel a kalandvágyó hölgyet: a misztikus energiával rövid időre rémisztő külsejű démonná változhat. (Persze ez nem újdonság, szinte minden nőnél tapasztalhatjuk...) Palotájába visszatérve kiderül, hogy különös képessége Laharah négy Őrszellemének egyikét, a Vér Őrizőjét idézi meg, a kő pedig nem más, mint a mondabéli Eleh fája magjának darabja, amit maga Laharah ültetett, és ami békét, halhatatlanságot és egészséget biztosított a birodalom népnek. A fa rejtélyes pusztulása után az aranykor végérvényesen elveszett, ám az Istennő a magot négy részre hasítva, négy Őrszellemet, a Vér, a Fa, a Homok és a Szem Őrizőjét küldte Halassar segítségére. E zavaros időkben a földöntúli segítség amúgy is elkél – ráadásul a misztikus tudás kiderítése elérhető közelségbe hozhatja Maia számára a hőn áhított bizonyítékot is, így hát hősnőnk útra kel, hogy a további rúnaköveket felkutatva felvirágoztassa királyságát.

Halassar királynőjének gondjai persze a mi vállunkat nyomják, a készítők jóvoltából az RPG klasszikus elemeit és az akciójátékok harcrendszerét ötvöző szerepjátékban válthatjuk valóra az ifjú hölgy istennői ambícióit. A stíluskeverés rácáfolt Murphy törvényeire, azaz mindkét műfaj előnyeit sikerült kiemelnie.

Már az első, a tulajdonképpen gyakorló pályán kiimerhetjük az akciójátékra hajazó harcrendszer jellegzetességeit. A tér mindhárom irányát használva, csapásaink, valamint védekezéseink sikere egyaránt a saját és nem a karakter ügyességi szintjén múlik (lásd: Legend of Excalibur). Karakterünk fejlesztésekor pedig életereje növekedése mellett újabb és újabb kombókat tanulhat, amelyekkel aztán a közepes 3D verekedős játékokat

↘ Istennőnk harapós kedvében van



↘ A bokaamputáció a specialitásom...



KARAKTERFEJLESZTÉS

A Summoner 2 karakterfejlesztése eltér az RPG klasszikus sémájától: a különböző képességek növelése helyett új képzettségek elsajátítását jelenti. Szintlépéskor ugyanis az egyes karakterekre jellemző számú készségpont (ún. Skill Point) osztható szét a különféle képességek között. A fegyverismeretek (pl. Axe weapon, blunt weapon, sword weapon stb.) fejlesztésével karaktereink az adott típusba tartozó szerszámmal nagyobbat sebeznek. Az akciópontot felemésztő képzettségek csiszolása viszont vagy varázslataink (Necromancy, Summoning fejlesztésével), vagy gyilkolászáskor igencsak jól alkalmazható, különleges képességeink (pl. Assasinate, Halassar combat, Stealth, Poison) bővülését vonja maga után. Képzettségeink harmadik csoportjának nevelgetése akkor hozza meg a gyümölcsét, amikor karakterünket az AI irányítja. Ilyenkor nagyon jól jön, ha karakterünk gyakrabban támad (Nimble), ne adjisten, kisebb sebesüléseket szerez (Parry). Magyarán szólva, ilyenkor magát az AI-t fejlesztjük.







↗ Tájkép csata közben – még az orgyilkos is aluszik







megszégyenítő módon döngölhetjük földbe a megátalkodott ellent.

Szerencsére a küzdelem nem ragad le ezen a manapság annyira divatos (és primitív) szinten, mivel a fent felsorolt séma kizárólag csupán az általunk közvetlenül irányított karakterre igaz, a Summoner 2 pedig – mint minden valamirevaló RPG – csapatmunkára kötelez és komoly stratégiai megfontolásokat követel. Főszereplő uralkodópalántánkhoz kalandjai során további hét alak csapódik, akik mind különböző kasztot, így egymástól homlokegyenest eltérő harci stílust képviselnek – azaz teljesen más taktikát kell alkalmaznunk. Egyszerre maximálisan háromfős csapatot indíthatunk, vagyis a „válogatott" kialakítása válik a taktika első lépcsőjévé. Kis brigádunkból mindig egyvalakit irányíthatunk manuálisan, a többiek az általunk beállított parancs szerint tevékenykednek: gyógyítanak, vagy varázsolnak, rögtön megrohamozzák az ellenséget, vagy éppen gyengébb társuk harcát segítik. A jól összehangolt csapatmunkára egyébként égető szükség van, mivel az ellenfelek alaposan feladják a leckét.

Az igényes stratégiai színvonalon kívül szerencsére még számos egyéb, klasszikus RPG vonás felfedezhető. A parti nem csupán a közös munka hatékonyságának elhintése végett gyűlt egybe, hanem mert a szereplőket összetett, gyakran igen ellentmondásos kapcsolat fűzi egymáshoz, amely az idő kerekének forgása nyomán ráadásul nem átall megváltozni sem. Az eseményeket karaktereink személyiségüknek megfelelően mindig kommentálják valahogyan, örülnek, dühöngenek vagy civakodnak. Jó példa erre a lovag Taurgis és az orgyilkos Sangaril esete, akik homlokegyenest különböző szabályok szerint harcoló kasztjuk miatt szinte állandóan cinkelik egymást, a japán mangaszerepjátékok hangulatát idézve.

A szereplők jellemének és kapcsolatának árnyalt kidolgozottsága mellett a világ összetettsége is említésre méltó. Már a játék elején tekintélyes mennyiségű információt tudhatunk meg a két királyság történelméről, főbb vallásairól, nevezetes helyszíneiről és fontos szereppel bíró, kétes figuráiról. Legfontosabb persze saját kultuszunk mitológiájának teljes feltérképezése lesz, ám a kalandok során elkerülhetetlenül jelentőségteljes és jelentéktelen adatok tömegével fogunk megismerkedni, gyakorlatilag teljesen feltárul előttünk egy alapvetően más, de legalább ennyire bonyolult világ. Ami már csak azért is valószínű, mivel küldetésekből is több, mint száz leselkedik ránk, amelyek túlnyomó többségét tetszés szerint játszhatjuk le, vagy passzolhatjuk át az utókornak. A játék cselekményének gerincét képező feladatok ugyan jól meghatározott sorrend szerint követik egymást, ám a mellékszálak miatt csöppet sem válik lineárissá.

SZEREPLŐK

Maia »

Halassar királynője, az újjászületett Laharah Istennő kiváló vívó és gyógyító egyben, de igazi tehetségét az Őrizők megidézésével csillanthatja meg, amelyek mind különböző mágikus képességeket adományoznak.

« Sangaril

A kétéltű munari orgyilkos klánját tagadta meg, amikor Maia likvidálása helyett annak legfőbb testőre lett. Specialitása az ellenség láthatatlan becserkészése, torkának átmetszése, vagy megmérgezése. A szemtől-szembeni harc nem az erőssége.

Taurgis »

Maia tanára, hadseregének főparancsnoka, mellesleg az ellenséges szomszéd király, Azraman öccse. Hatalmas termetével és csatabárdjával a lovagias harcmodor képviselője, igazi tankként gázolja le ellenségeit.

« Neru herceg

A kalózok közt éldegélő nemest már hosszú idők óta istenként, vagy legalábbis démonként tisztelik a legendák. Kemény harcos, a harcművészetek mestere.

Morbazan »

A különös eredetű, ijesztő külsejű gladiátor Murani városában csatlakozik a csapathoz. Hatalmas termete ellenére Maia mellett az egyik legerősebb mágus.

« Iari

A titokzatos lény az Ismeretleneknek nevezett, isteneként tisztelt nép tagja. Harci technikája faja energiafegyvereire és páncéljaira épül, valamint a megölt ellenségek lelkének felhasználására.

Krobelus »

Laharah legfőbb ellenségének, Urath Istenének főpapja érthető okokból kezdetben Maia ellenfeleként debütál, Medeva és Orania seregét vezeti országa ellen. Később csatlakozik hozzánk és titulusának megfelelően szintén egy újabb mágiahasználót nyer a csapat.

Sőt, nagyon is a bőség zavara forog fönn, pláne, hogy tapasztalati pontgyűjtésünk szempontjából kalandjainkhoz még a küldetések között, a palotában folytatott ügyintézésünket is hozzácsaphatjuk. Uralkodónak lenni sajna kötelességekkel is jár, a mindennapos kis udvari intrikákról már nem is beszélve. Az elibénk járulók kéréseit trónunkon ülve hallgathatjuk meg, vagy udvaroncainkat felkeresve tájékozódhatunk birodalmunk legújabb eseményeiről. Döntéseinket a parti pénztárcája bánja, ám a költségeknek megfelelő tapasztalati ponttal gazdagodunk. Így igazán nem mondható, hogy a szintlépésekhez szükséges tapasztalatot, amúgy „diablósan" minél több lény aktív eutanáziájával érhetjük el. Egyébként a szintlépések szabályai nagyjából az átlagos szerepjátékéhoz hasonlítanak, kivéve, hogy fejlesztéskor nem karakterünk képességeit, hanem inkább a képzettségeit változtathatjuk.

A tartalom mellett, úgy tűnik a forma kimunkálására sajna már nem maradt ideje a fejlesztőknek. Az irányítás és a kamerakezelés még jól sikerült, harmadik személyű perspektívából, tetszés szerint forgatható kameraállásból követhetjük az eseményeket. A zene is passzol a játék hangulatához, de a grafika... A szereplők és az objektumok szögletesek, az animáció nem túl meggyőző, gyakran tapasztalni, hogy egy-egy továbbjutáshoz szükséges eszköz felhasználásakor egyszerűen csak elsötétül a képernyő, és kivilágosodásakor már új helyén van a tárgy. Ezt a színvonalat már a Dreamcast is lazán hozta, igazán érthetetlen, miért nem használják ki jobban a PS2 lehetőségeit. De szerencsére az összhatást ez sem tudja teljesen elrontani, a teljes végigjátszás maximálisan élvezhető.

Lysergize
golconda@skizo.hu

MELLETTE

- Összetett, fantáziadús háttértörténet
- Kemény, akciódús csaták
- Rengeteg opcionális küldetés

ELLENE

- Gyengécske grafika
- Maximum háromfős csapatok
- Rögzített kasztú karakterek

PEREPUTTY

- Dark Cloud *SCEE*
- Summoner 2 *THQ*
- Legion: Legend of Excalibur *Midway*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	71
HANG	83
SZAVATOSSÁG	85

ÍTÉLET

80

1 játékos NTSC WWW.SUMMONER2.COM



↗ Ennyit a mesterséges intelligenciáról: a Nazgul és az ő fejlett érzékei...



↗ Gigászi csata alakul ki Frodó és egy méh között











"Egy Gyűrű mind alatt..."

THE LORD OF THE RINGS THEFELLOWSHIPOFTHERING

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** UNIVERSAL INTERACTIVE **FEJLESZTŐ** WXP **MEGJELENÉS** 2002.11.08. **PAL**

A Gyűrűk Ura-játékáradat második tagja teljesen más koncepció alapján készült, mint az előző számunkban bemutatott Electronic Arts-féle The Two Towers (PS2, 88%). Míg az a filmen alapul, itt az alkotók a könyv jogait vették meg az ezeket birtokló Tolkien Enterprisestől. Ez azt jelenti, hogy noha természetesen – nagyjából – ugyanarról szól, mint a mozi, az alkotóknak újra kellett kreálnia az egész világot, és ezzel együtt az összes szereplőt. Mivel a kiindulópont az volt, hogy abszolút hűnek kell maradni a könyvhöz, ezért a WXP-nél főhetett az emberek feje, hogy milyen játékot készítsenek: itt nem lehetett volna megtenni, hogy csak az akciórészekre koncentrálnak. De akkor mi legyen: kalandjáték, szerepjáték?

A nagy út

Az eredmény végül valami különleges kotyvaléka lett az akciónak és a kalandnak, mindazonáltal egyik kategória rajongói sem lehetnek elégedettek a végeredménnyel. A kaland első részében Frodót irányíthatjuk, első cselekedetünk az lesz, hogy túladjunk Zsáklakon, és kijussunk a Megyéből. És rögtön itt kezdődtek a gondjaim, mert olyan dolgokkal találtam szemközt magam, amire a könyv legalább tízszeri olvasása után sem emlékeztem. Azon túl, hogy olyan kisebb dolgokat kell végrehajtanunk, mint gyógyfüvek szedése egy öreg hobbit számára, vagy a malom újraindítása (mert ezek még elfogadható „újítások"), sétapálcánkkal a falu közepén randalírozó farkasokat is le kell ölnünk. (Ez kifejezetten sokkszerűen ért, mert ugye a könyvben fehéren-feketén azt olvashatjuk, hogy farkasok csak a leghidegebb télben, és mindössze egyszer jöttek a Megyébe – ráadásul olyan rég, hogy csak a legöregebbek emlékeznek rá.) Miután lerendeztük az adásvételi ügyeinket a Tarisznyádi-Zsákosokkal, már csak annyi a dolgunk, hogy magunkhoz vegyük a Gyűrűt, és leadjuk a kulcsainkat Csavardi Tatának. Ekkor azonban feltűnik egy Fekete Lovas, nekünk ki kell lopóznunk falunkból, és ha az ösvényeken járőröző Nazgul elé kerülünk, akkor vége is a játéknak. Ha sikerült eljutnunk az Öregerdőbe, akkor megnyugodhatunk, itt ugyanis csak mérges pókokkal fog meggyűlni a bajunk – no meg a vén Fűzfa Apóval. Ő érdekes módon főellenségként jelenik meg, addig kell csapkodnunk ágait (azaz „kezeit"), amíg meg nem érkezik Bombadil Toma. Ő egy gyors kántálással lenyugtatja az ellenünk fordult fát, majd miután összeszedetett velünk 12 liliomot feleségének, Aranymagnak, vendégül lát minket. Másnap folytatva utunkat, a Sírbuckák barátságtalan vidékén fogunk átkelni, ráadásul a végén meg kell küzdenünk az egyik bucka ezeréves lakójával is. Szerencsére Toma ismét a legjobbkor érkezik, és megint kihúz minket a... sírból.

Mikor végre elérünk Bríbe, találkozunk Aragornnal – és rögtön át is vehetjük az irányítását. Vele a Fekete Lovasok megtévesztésére készítendő hobbit-álcákhoz kell összegyűjteni az alkatrészeket: apró botokat, régi rongyokat, kevés szalmát, illetve görögdinnyéket a fejeknek – noha a könyvben másként van megírva, ez mégis egész jó ötlet. Az viszont már a legkevésbé sem az, hogy gyűjtőakciónk közben legalább harminc embert kell leměszárolnunk Brí utcáin. (Kik ezek és miért támadnak ránk?! Sosem fogjuk megtudni...)

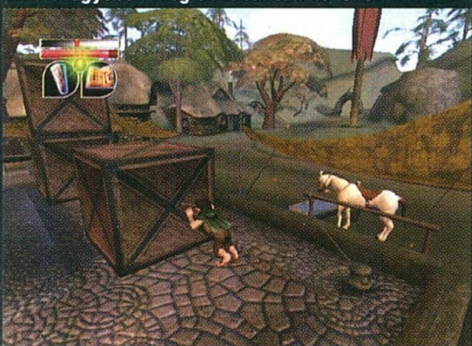
Ezután következik a Széltető (itt nem csak a Frodóra támadó Nazgulokat kell legyőznünk, hanem egy trollt is), majd Elrond otthona. Ha találkoztunk Bilbóval, és összeállt a Gyűrű Szövetsége, irány Mória, ahol az orkokon kívül természetesen egy troll, végül pedig a balrog is utunkba áll. Itt már Gandalfot kell irányítanunk, aki a könyvtől igencsak eltérő módon tűzgolyó-szóróként funkcionál. A játék vége pedig természetesen az Amon Hen lábánál jön el, ahol ismét Aragornt fogjuk koordinálni – a végső ellenfél egy Fekete Lovas lesz (hogy honnan a francból került ide, azt ne kérdezzétek).

A fentiek alapján ugyan a könyv rajongói néhányszor ugyancsak felszisszenhettek, hiszen a melldöngetve hangoztatott teljes hűség nem mindig érvényesül, de ebből még egy nagyszerű játék is kisülhetett volna.

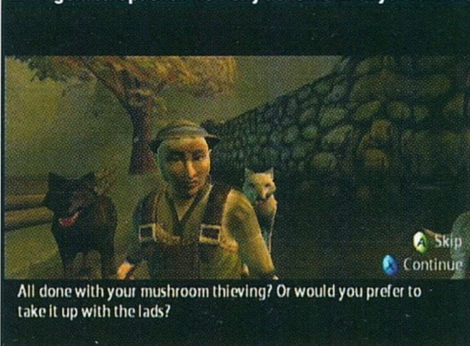
Három a középföldei igazság

Bár a játékban három szereplőt irányíthatunk, ők lényegesen nem különböznek egymástól – azt leszámítva, hogy Frodó sokkal gyengébb, mint a többiek. Mindenkinek van egy közelharci, és néhány távolsági támadása. Frodó például kifogyhatatlan kavicskészlettel rendelkezik, de emellett petárdákat is dobálhat. Aragorn már komolyabb arzenállal bír, íjával különböző nyilakat (pl. „mezei", fémhegyű, tüzes) lőhet ki, míg Gandalf varázslatokat eregethet. Utóbbival nemcsak az a baj, hogy egyáltalán nem idomul a könyv szellemiségéhez, hanem az is, mert a gyógyításon és a Staff Slam nevű,

↘ A Megyében még Sokobanozni is lehet



↘ A gombalopásnak kemény következményei vannak



↘ Gyerünk Gandalf, lézerezz!





E nélkül nem sokra megyünk a Sírbuckák főellenségénél


A trollnak gondot okoz Gandalf egyetlen hatásos varázslata

körben ható mágián kívül semmire nem lesz szükségünk (rendben, a Mória előtti tavat lakó szörny ellen a villám a legcélszerűbb). Gandalf a varázslataihoz ún. szellempontokat használ fel, ezeket meglehetősen furcsa módon, Miruvor nevű lila italkkákkal töltheti fel. (A készítők itt is csaltak kicsit, a Miruvor ugyanis nem varázserőt regeneráló ital, hanem az elfek által készített erőt adó pia – de bárha ez lenne a legnagyobb eltávolodás Tolkien szellemétől!)

Frodó is használhat némi mágiát, ugyanis bármikor felhúzhatjuk ujjára az Egy Gyűrűt – ilyenkor természetesen láthatatlanná is válik. A hihetetlen erejű fegyverrel felszerelve titkos helyekre is akadhatunk, ahol általában egy kevés gyógynövény vagy más táp található, de annyi ellenféllel egybeszúfolva, hogy abszolút nem éri meg felfedezni ezeket a lelőhelyeket. A Gyűrű használata ugyanis Frodó tisztaságát fogyasztja (ha pedig elfogy, nincs több Gyűrűzés!), amit egy kis mérce jelöl az életerő csíkja felett – ezt a Megyét elhagyva semmilyen módon nem tudjuk feltölteni, és ez elképesztő játéktervezői hiba! Rendben, a könyvben sem használta ezt nyakra-főre a fiatal hobbit, de ha már belerakják a programba, akkor talán használni is lehessen!

Anti-Tolkien

A fent kiemeltek mellett van még néhány olyan baki is a programban, amitől szegény Tolkien pörög a sírjában, vegyük például a legdurvábbat: a Móriában és környékén élő orkoknál a tündék étele, lembas található (ez egyébként maximum életerőre gyógyít). Az is különösen tetszett, hogy Móriában találkozhatunk egy élő törpével is, mégpedig az ércet fejtő Orival, Bilbó egykori társával (arról nem is beszélve, hogy miközben békésen bányászgat, az orkok hátulról karddal csapkodják). Találkoztam olyan dologgal is, amit ráadásul a filmben is Tolkien-hűen oldottak meg: itt ugyanis Pippin az orkokat nem egy csontváz kútba lökésével zavarja fel, hanem csak egy piciny kaviccsal. Azt meg már csak mellékesen jegyzem meg, hogy a köztudottan ébenfekete hajú Arwen itt barna hajkoronával csábítja a Vándort. (Persze sokaknak ez szőrszálhasogatásnak tűnhet, de erről csak a készítők tehetnek: ők hangoztatták minden fórumon – többek között személyesen is, az E3-on – hogy ennyire még semmi sem követte a könyv menetét, mint most majd ez. Most aztán ne csodálkozzanak, ha ilyen dolgok is piszkálják a csőrömet!)

A harcrendszer – már ha rendszernek lehet nevezni, hogy nyomogatjuk az egyetlen támadás-gombot – borzalmas, például azért, mert hiába védünk ki egy ütést, attól még ugyanúgy sebződünk. Mivel a Two Towers megoldását egyszerűnek neveztem, igazán nem tudom, hogy erre milyen szót alkalmaznátnék. Ráadásul az ellenségeink is nevetségesek: sokszor agresszív méheket kell lecsapnunk – hát mekkora marhaság ez?! Ellenfeleinknek intelligenciája nincs: ha futunk, előbb-utóbb mindig lemaradnak, de arra sincs eszük, hogy az akadályokat megkerüljék. Sérülés nélkül lőttem le egy kőoszlop mögött ácsorgó trollt, és így végeztem a végső főellenséggel is (ha bemászunk a kőtrón mögé, ott nem tud elérni). Ráadásul társaink kizárólag egy helyszínen harcolnak velünk, Balin sírjánál – máshol békésen nézik, hogy leméstárolnak minket... Vegyük még hozzá, hogy a töltögetési idők Xboxhoz képest elképesztő hosszúak (főként Móriában), és játék közben néha lefagy a program. Ugyan a fejlesztők szerint csak a régebbi gyártmányú gépeken, de hát akkor is! (Az internetes oldalukon külön megemlítik, hogy ha lefagyna a játék, amikor belépsz Móriába, akkor a megoldás az, hogy le kell törölni az összes játékállást...)

Hiába hangulatosak a zenék és a videók, és hiába szemrevaló helyenként a látvány, ha hét óra alatt gond nélkül végig lehet játszani. Vegyük még hozzá, hogy rengetegszer tapasztaltunk lelassulásokat, és azt, hogy a tereptárgyak rendkívül sokszor ismétlődnek: Móriában minden terem, az Öregerdőben pedig minden ösvény egyforma – rendkívül könnyű eltévedni. Azt meg máig nem értem, hogy legalább a főszereplőknek (Samu, Trufa és Pippin) MIÉRT NEM TUDTAK MÁS-MÁS ARCOT CSINÁLNI?! Most már tényleg utolsó panaszként a teljesen elbaltázott irányítást említeném a kamerarendszerrel egyetemben, ami sokszor feldühít majd minket.

Sajnos borzalmasan elszúrták ezt a próbálkozást, pedig ebből a licencből aztán tényleg remek játékot készíthettek volna. Hiába vannak benne olyan dolgok, amik a filmből kimaradtak (a Sírbuckák, Fűzfa Apó, Bombadil Toma, Glorfindel) – ahogy ezeket megoldották, az rögtön el is vesz minden örömet. A könyv rajongóinak semmiképpen sem ajánlom, mert ők percenként fogják a falba verni a fejüket; a beígért hangulatból szinte semmi sem jön át (ők inkább várják meg a The Two Towerst, mert az is kijön Xboxra). A program ugyan beszerezhető PS2-re (bocsássatok meg, de azt ezek után már nem nagyon akarózott végigjátszanom), és jövőre elkészül GameCube-ra is, de a fentiek miatt nem igazán ajánlom... Nagyon nagy csalódás volt számomra ez a program!

Grath
grath@mail.datanet.hu

AZ EGY GYŰRŰ HASZNÁLATA

Ha a Gyűrű ikonja elkezd pörögni a képernyő felső sarkán, akkor egy rejtett hely közelébe érkeztünk. Ilyenkor a Gyűrűt tárgyként használva (fekete gomb) megláthatjuk, hogy hogyan juthatunk el oda: egy eddig nem látott ajtón át, egy létra segítségével, vagy, mint a képen is, egy pallót használva.





NYEREMÉNYJÁTÉK

Azok között, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre, a játék magyarországi disztribútora, az Automex Kft által felajánlott LotR: The Fellowship of the Ring (PS2) játékot sorsoljuk ki:

Hány év alatt írta meg Tolkien a Gyűrűk Urát?

A megfejtéseket nyílt levelezőlapon vagy borítékban 2002. december 5-ig kérjük címünkre eljuttatni:

**Multiplay!
IPMA Media Service Kft.
1300 Budapest 3., Pf. 210.**

A borítékra kérjük írd rá: 'LotR:The Fellowship of the Ring-játék'. A játékban a helyes megfejtések vesznek részt, e-mailben küldött megfejtéseket nem tudunk elfogadni.

MELLETTE
- Szép videók és hangulatos zenék
- Remélhetőleg a jövőre elkészülő folytatás sokkal jobb lesz

ELLENE
- Egyáltalán nem hozza a könyv hangulatát
- Rendkívül rosszul van programozva
- A harcrendszer a facsipesznél is egyszerűbb

PEREPUTTY
- Buffy The Vampire Slayer *Electronic Arts*
- Baldur's Gate *Interplay*
- The Fellowship of the Ring *Universal Interactive*

ÖSSZETEVŐK
GRAFIKA	85
HANG	87
SZAVATOSSÁG	40

ÍTÉLET
68

1 játékos PAL WWW.LORDOFTHERINGS.COM



↗ A fiú nem spórolt a szesszel: szenátornak hív és rózsaszín elefántokkal hadakozik



↗ Ki ez a csodás deszkás, ki ez a remek férfi? (*Valami nyomdahiba - a szerk.*)

■ **A deszkák ura: a király visszatér**

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

TÍPUS EXTRÉM SPORT **KIADÓ** ACTIVISION **FEJLESZTŐ** NEVERSOFT **MEGJELENÉS** 2002.10.24. **NTSC** 2002.11.22. **PAL**



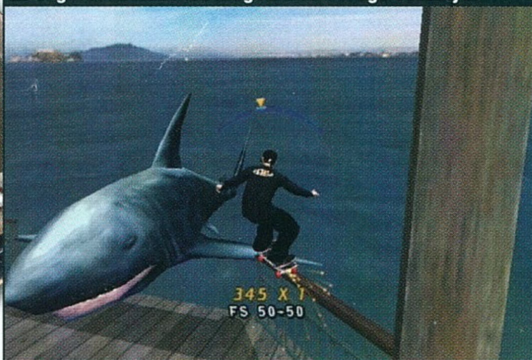
Tony Hawkhoz órát (de legalábbis naptárt) lehetne igazítani. Már negyedik éve, hogy minden ősszel szinte az összes lehető gépre megjelenik az aktuális verzió. (Ja, idén a GB Color kimaradt – de helyette lesz mobiltelefonra – mondjuk nem kell annyira lelkesedni, egyelőre csak az amerikai AT&T szolgáltatónál.) Bár az Activision többi extrém sport-játékának színvonala néha igencsak megkérdőjelezhető volt, de Tony mindig is a trónon ült, legalábbis az Aggressive Inline (Multiplay! 2002. október) megjelenéséig. Bár a Neversoftnál eddig mindig képesek voltak arra, hogy felülmúlják önmagukat és lényeges, jól sikerült újításokkal szereljék fel a Tony Hawk-programokat, ennek ellenére egyáltalán nem voltunk benne biztosak, hogy ez a negyedik résznél is menni fog.

A régi-új játék

Pedig nem kellett volna kételkednünk: a fejlesztőcsapatnál még mindig tudják, hogy mi kell a játékosoknak. Az első rész ugye magát a stílust teremtette meg, azóta annak játékmenetét – mi több, az irányítását – másolja a legtöbb hasonló program. A második részben bevezették a manual mozdulatot, ami a kitűnően megtervezett pályákkal együtt jelentősen megnövelte az előadható kombók hosszát és ezzel együtt a játékélményt. A harmadik rész már az újgenerációs gépeken is bemutatkozott, ahol az eddiginél sokkal méretesebb helyszínek, a revert-mozdulat és a szép grafika volt a program húzóereje. A lényeg azonban sosem változott: minden futam két percig tartott, és a pályákon vagy néhány előírt feladatot kellett megoldanunk, vagy egy gördeszkás versenyen kellett érmet szereznünk.

Az idei részben egészen az alapokig mentek vissza, és szinte minden átalakítottak. Talán a legszembetűnőbb újítás, hogy eltűnt a két perces időkorlát, és immár karrier-módban is annyit gurulhatunk fel s alá, amennyit csak akarunk. Persze nem kell azt gondolni, hogy ez mindent megold, és így mindenre annyi időnk van, amennyit akarunk – na nem, ez egyáltalán nem így van. Először például még feladatunk sincsen, érdemes körbejárni a pályát, megismerkedni a jó pontszerző helyekkel (félcsövek, hosszú csúszkák). Ha nagyjából ismerjük az adott helyet, ideje elbeszélgetni az ott tartózkodókkal. Akik feladatot adnak, azokat a program egy igen feltűnő zöld nyíllal jelöli, így nem lesz nehéz megtalálni őket. Eleinte tízen vannak a pályán, de ahogy teljesítjük az általuk kívántakat, még hatan tűnnek fel: a két titkos pálya kivételével mindig 16 feladatunk lesz. A kihívások rendkívül sokfélék lesznek, de egy közös jellemzőjük mindig van – mégpedig az, hogy ilyenkor él az időlimit. Hogy ez mekkora, az adott feladattól függ, pár másodperctől két percig terjedhet.

↘ A gördeszkázásnak megvannak a maga veszélyei

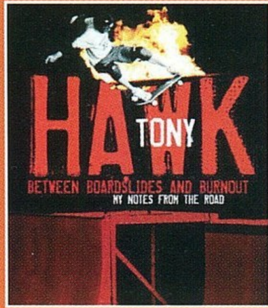


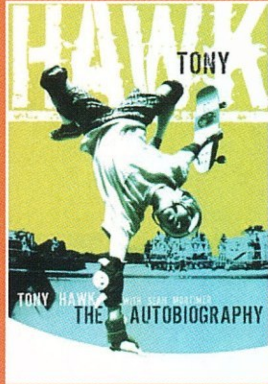
↘ Egyes feladatoknál a Grand Theft Auto-nézőpontot



TONY HAWK

A kis Tony egészen kilenc éves koráig kezelhetetlen gyerek volt, kizárólag két dolog érdekelte: a tanárok bosszantása és a Pac-Manezés. Bátyjától ekkor kapott egy gördeszkát, és ettől kezdve megváltozott az élete. Tizenkét évesen már volt szponzora, két évre rá pedig már a profi versenyeken is elindult. 1999-es visszavonulásáig 103 versenyen vett részt, egész elképesztő eredménnyel: 73 aranyérem és 19 ezüstérem díszíti otthonát. Mind a három nagy gördeszkás bajnokságon nyert már (az X Games fesztiválon háromszor, az ESPN Extreme Games és Vans Triple Crown rendezvényeken pedig egyszer diadalmaskodott). A hivatalos adatok szerint 1980 óta 83 trükköt "talált fel", köztük olyan alapvetőket, mint a Madonna, a Nose Grind vagy az Airwalk. Ezek közül azonban kiemelkedik a 900, ami abból áll, hogy két és félszer fordul meg a levegőben a saját tengelye körül, ezt mind a mai napig csak ő tudta megvalósítani. Életéről már két könyvet is írt, amelyek mindenki meglepetésére hónapokig szerepeltek a bestseller-listákon. Bár versenyszerűen már nem gördeszkázik, de Birdhouse és Hawk Clothing ruházkodási cégei révén még mindig ott van az extrém sportok környékén (utóbbit nemrég megvásárolta a Quiksilver). Hawk három fiú édesapja, elégedett embernek vallja magát: "Boldog vagyok, hogy a dolgok így alakultak. Úgy értem, sosem hittem volna, hogy a gördeszkázásból fogok élni."






↗ Tony Hawk's csúszboarder



↗ Anarchy in the UK!









↗ Milyen szellemes - szellemek dirigálnak

A feladatok

Még felsorolni is lehetetlen, hogy mennyi dolgunk lesz, itt csak a leggyakrabban előfordulókat említeném meg. Minden helyszínen lesz két olyan megbízás, ahol egy pontszámot kell elérnünk (High Score illetve Pro Score). Ehhez két perc áll rendelkezésünkre, ilyenkor érdemes azonnal a már előbb kinézett kedvenc helyünkre száguldani, így viszonylag könnyedén teljesíthetjük ezeket. Két perc áll rendelkezésre a S-K-A-T-E betűk összeszedésére is, ami szintén visszatérő eleme a sorozatnak. Az ez után következők viszont mind újak: például ötletes dolog a C-O-M-B-O betűk felszedegetése – itt ugyanis egyetlen kombóval kell ezt megtennünk! A legtöbb pályán lesz egy olyan feladatunk is, hogy két percen keresztül azokat a trükköket adjuk elő, amiket a szurkolók (illetve az állatkerti pályán a majmok) akarnak. Az is többször előfordul, hogy egy másik deszkás hív ki minket egy kis versenyre: háromszor kell nagyobb értékű kombót előadnunk, mint ő. A versenyek sem tűntek el, ezúttal a pályákon belül szerepelnek, néha még új félcsöveket is felszerelnek. Itt az a cél, hogy minél több pontot szerezzünk, az eddigi részekkel ellentétben nem nagyon számít, hogy hányszor esünk el (legalábbis én öt eséssel is kaptam már 98 pontot). Arra vigyázzunk, hogy ne hagyjuk el a verseny területét, mert ha kint végződik egy kombó, akkor az nem számít bele a pontszámunkba. Néhányan a program alapjaira oktatnak minket, van, aki a Manualt, van, aki a Revertet és van, aki a Spine Transfert magyarázza el, általában három lépésen keresztül. Szintén újdonság, hogy néha egy speciális trükköt kell előadnunk, amihez először természetesen a Special-mércénket maximumra kell tölteni. Végül akad pár olyan megbízás, amikor a Skitching nevű trükköt kell használni, azaz bele kell kapaszkodni egy autóba – itt ugyanúgy kell ellensúlyozni, mintha grindolnánk. Az állatkertben ennek egy módosított változatát kell előadnunk, itt egy elefánt farkát kell megragadnunk, és az kezd el húzni minket (ráadásul az elpotyogtatott... khm... emésztési melléktermékeivel folyton kilendít minket egyensúlyunkból).

És akkor még nem is beszéltem az egyéb, pályaspecifikus feladatokról, melyekből szintén rengeteg van, és igencsak feldobják a játékot. Egyszer például oroszlánokat kell visszacsalni a ketrecükbe, máskor pedig öt nagyszájú, éppen edző rögbist kell elütnünk. Az is tetszett, amikor egy görkoris hív ki minket egy versenyre: ilyenkor a deszkán hanyatt fekve kell repesztenünk, és így kell átmennünk minden kapun. Lesz, amikor egy fókák közé esett fotóst kell kimenteni, egy cápát elkergetni, vagy egy lopott kamerát visszaszerezni. Az elvontabbak közé tartozik, amikor egy rámpáról kell egy céltábla közepébe ugranunk, vagy amikor kutyák elől menekülve kell csontokat felszednünk. A legelborultabb feladat azonban kétség nélkül az első pályán vár minket: egy erőteljesen illuminált állapotban levő csöves kérésére kell lebírnunk a garázdálkodó rózsaszín elefántokat...

Amennyiben sikerül a 130 feladat (az első hét pályán ugye 16, a maradék két titkoson pedig 14-14) közül kilencvenet abszolválnunk, megnyílnak a profiknak szóló kihívások – ezekből rögtön hatvan szakad a nyakunkba. Ezek az egyes versenyzőkhöz kapcsolódnak: az igazi életükben nagy jelentőséget kapott versenyeken kell szerepelni, vagy a hozzájuk kapcsolódó trükköket kell előadni. Rodney Mullennel természetesen flatland-trükköket kell előadni, Bruce Raynoldsszal grindolni fogunk, a jó öreg Tonyval pedig a leghíresebb mozdulatokat kell előadnunk, többek között a legendás 900-at. Ezúttal bármelyik versenyzővel is teljesítjük az alap kihívásokat, mindenkinél beszámít, és ha egy versenyzőt fejlesztünk, akkor a többi statisztikája is javul. Ez főként a THPS 3 után jó hír, hiszen ott a titkos versenyzőkért mindenkivel – a teljes listáért 22-szer! – végig kellett (volna) szenvedni magunkat az összes pálya összes feladatán.

További újdonságok

A pénz ezúttal újra úgy működik, mint a második részben: a pályákon lebeg, és mindegyiken 25 százdolláros vár az éber deszkásra. Ezekkel tudunk aztán a boltban vásárolni új ruhákat, deszka-borító matricákat, kódokat, illetve rejtett karaktereket (például Jango Fettet vagy Eddie-t, az Iron Maiden kabalafiguráját) és titkos pályákat. Az új versenyzők 9.000 dollárba kerülnek, míg a pályákért 15.000-t kell kipengetnünk; az egyik egy karneválban játszódik, a másik pedig a Mat Hoffman 2-ből a chicagoi pálya. A Skitching mellett az egyetlen új mozdulat a Spine Transfer, amivel a medencékből könnyűszerrel kilibbenhetünk, a félcsöveknél pedig átkerülhetünk azok másik oldalára (a levegőben kell lenyomni az R2/R-t), ráadásul akkor is használható, ha rossz helyzetben – mondjuk tarkóra – érnénk földet. A zene idén is fantasztikus lett, a DVD-n 35 előadó szerepel, mind a metál (AC/DC, Iron Maiden, System of a Down), mind a punk (Toy Dolls és az Anarchy in the UK a Sex Pistolstól), mind a rap színtérről (Run DMC, Public Enemy) remek együtteseket szedtek össze. A harmadik résztől eltérően a játék sosem szaggat, viszont a grafika nem egy különösebben nagy szám: első ránézésre a két verzió jószerivel megkülönböztethetetlen. A mi karakterünk ugyan jól néz ki, de akiktől a küldetéseket kapjuk, azok valami elképesztően pocsékul festenek! Elvileg a PS2-es verzió támogatja az online megmérettetés lehetőségét is, de mivel ez nálunk csak jövő tavasszal lesz kipróbálható, ez nem sokat nyom a latban. A pályák legtöbbje nagyszerűen van megtervezve (nekem leginkább az Alcatraz és a Kona tetszett), élmény felfedezni minden zeget-zugot, ki tudja, hogy hol találunk valami jól használható helyet.

Az Aggressive Inline körülbelül két hónapig ácsingózhatott az extrém sport-játékok képzeletbeli trónjára, de az új Tony Hawk most is jött, látott és győzött. Most már csak arra leszek kíváncsi, hogy a következő részben milyen újításokat tudnak még kitalálni.

Grath
grath@mail.datanet.hu

MELLETTE
- Ismét jelentős fejlődésen ment át a játékrendszer
- A feladatok sokrétűbbek, mint eddig
- Nagyszerű muzsikák

ELLENE
- A grafika most már kicsi kopottas
- Lehet, hogy végérvényesen kitoltak magukkal, és már nem tudják tovább fejleszteni... :-)

PEREPUTTY
- Tony Hawk's Pro Skater 4 – *Activision*
- Aggressive Inline – *Acclaim*
- Evolution Skateboarding – *Konami*

ÖSSZETEVŐK

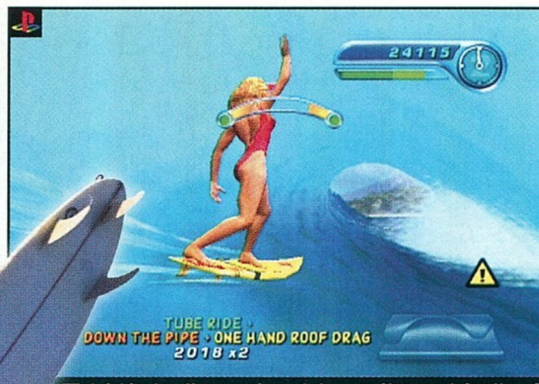
GRAFIKA	78
HANG	92
SZAVATOSSÁG	94

ÍTÉLET
90

2 játékos NTSC WWW.ACTIVISIONO2.COM/HAWK


↗ A paparazzi a lényegre fókuszál





↗ Látjátok milyen szépen leborotváltam a hónaljam?






↗ Ilyenkor én is behúznám a nyakam





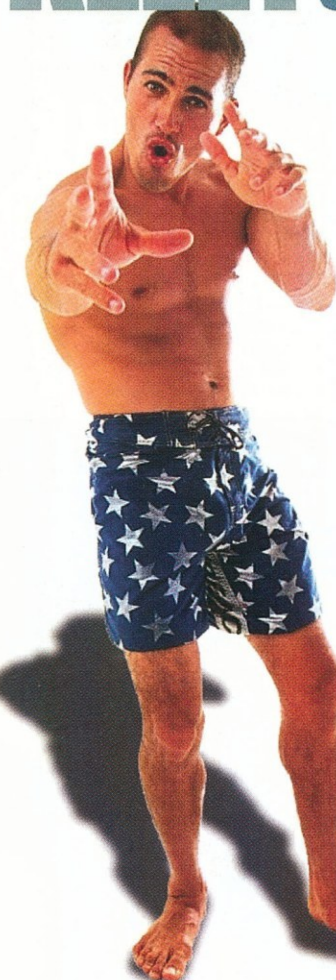




■ Az extrém sportok új hulláma

KELLY SLATER'S PRO SURFER

TÍPUS EXTRÉM SPORT **KIADÓ** ACTIVISION **FEJLESZTŐ** TREYARCH **MEGJELENÉS** 2002.10.18. **PAL**



Mostanra valószínűleg mindenki hozzászokott, hogy havonta legalább két-három extrém-sport-program kerül a boltokba – még azok is, akiknek herótja van ezektől a játékoktól. Ennek a rohamnak az éllovasa az Activision, akik idén a legsikeresebb szörfössel, Kelly Slaterrel összeállva egy új sorozatot indítottak el. Alapjaiban ez a program sem szakít az eredeti, Tony Hawk-stílus által felállított hagyományokkal, vagyis karakterünk a különböző trükkök előadásával teljesíti az egyes feladatokat, így fejlődik és ér el újabb helyszínekre. A fő különbség abban van, hogy deszkásunk itt nem egy hatalmas pályán gurul ide-oda, hanem hullámokat kell meglovagolnia. Ez lényegesen beszűkíti mozgásterünket (vagyis inkább: lehetőségeinket), hiszen így a hullámhegy előtt – esetleg abban – kavarogva kell lendületet gyűjtenünk, hogy a víztömeg tetejéről a levegőbe szökkenve előadjunk pár trükköt.

A KSPS-ben három nagy csoportra oszthatjuk a végrehajtható mozdulatokat. A hullám előtt haladva forgolódhatunk, „farolhatunk", ezek az ún. Face-trükkök. Ezekkel egyrészt gyorsan megfordulhatunk (ha pár másodpercnél tovább siklunk hátrafelé, akkor ugyanis menthetetlenül a vízbe pottyanunk), másrészt pedig rendkívül gyorsan feltölthetjük a Special-mércénket (erről később). Amennyiben elrugaszkodunk a hullám tetejéről, a levegőben lehetőségünk van előadni a szokásos Grab- és Flip-trükköket. A harmadik csoport az, amikor bemerészkedünk egy lecsapódó hullám alagútjába (ehhez mindössze lefelé irányt kell nyomni, az innen való kikeveredéshez pedig az X-et, illetve Xboxon az A-t kell használni), akkor ott a háromszög/Y gombokkal, és a D-paddal adhatunk elő különféle nyaktörő mutatványokat.

Alapesetben csak az egy kategóriába tartozó trükköket fűzhetjük össze kombókká, de így nem teszünk szert túl sok pontra. Ahhoz, hogy egy ideig minden sikeres trükkünk beleszámítson az adott kombóba, fel kell töltenünk a kis mércét, ami a jobb felső sarokban mosolyog. Ehhez a Face-trükkök és a hullámalagútban való haladás segítenek hozzá, valamint az, ha tökéletesen landolunk a levegőben végrehajtott mutatványok után. Feltöltődés esetén (a zöld csík sárgává válik), amíg nem rontunk nagyot, vagy nem telik el sok idő az egyes trükkjeink között, minden egyes előadott mozdulatunk növeli az alappontszámot, esetleg az erre ható szorzót. Ráadásul ilyenkor áll lehetőségünk van előadni a speciális trükköket, melyeket a Trick Book zöld színnel jelöl.

Mivel ezt az állapotot elérni igen könnyű, a pontalapú feladatok nem fognak nehézséget okozni: forgolódásokkal töltsük meg a mércét, majd ugorjunk néhány extrát, aztán menjünk be a hullám torkába, és ezt ismételgessük. Volt olyan kombóm, ami 43 egymásba láncolt trükkből állt, ami már önmagában 200 000 pont fölé repített. Arra azonban vigyázzunk, hogy ha elesünk, mert rosszul landolunk, esetleg nekimegyünk a hullám „falának", vagy hátrafelé szörfözünk, akkor az egész addigi kombónk ugrott.

A pályákon kapott feladataink általában a szokásos pontgyűjtögetős megbízások, de arra is igen sűrűn van példa, hogy egy bizonyos ideig Special állapotban kell maradnunk. Az is előfordul, hogy egy pár dolgot (matracon napozók, más szörfösök, kis jégtömbök) el kell ütnünk a menet alatt – viszont visszamenni természetesen nem lehet. Ezeknél egy fokkal érdekesebb az, ahol pont abban a pillanatban kell előadnunk egy jó trükköt, amikor a fényképész lekap minket. Az Icon Challenge is jópofa opció, itt véletlenszerű sorrendben kell előadnunk meghatározott mozdulatokat. Egy futamra két-három percünk van, ha vízbe pottyanunk, akkor körülbelül tíz másodpercet vesztünk.

A 15 helyszín és a 13 versenyző (köztük olyan titkosakkal, mint Tony Hawk, vagy egy kőszobor) rendkívül sok lehetőséget biztosít – hát még ha hozzávesszük, hogy mindenkinél hat-nyolc deszkát és egy extra kosztümöt is megszerezhetünk. A grafika egész szép, bár az is igaz, hogy az egy szem versenyzőnkön és a hullámon kívül mást nem nagyon fogunk látni. Xboxon a víz és a különböző fényhatások jobban sikerültek, és a PS2-es verzióban tapasztalt szaggatásokra sincs példa. Rengeteg videót – több mint két órát! – nézhetünk meg a játék során, amelyek nagy részét Kelly kommentálja (bár kicsit melankolikus hangulatban). Ez egyébként a játék egészére jellemző, a zenék sem a szokásos punk/rock/punkrock számok, hanem elszállós, nyugodtabb muzsikák. A Treyarch jó munkát végzett, a Kelly Slater egy jó kis sportjáték – semmi extra, de egyedi hangulatával, helyenként csodálatos vízeffektjével kellemes kikapcsolódás a tucatszám érkező gördeszkás/BMX-es programok között.

Grath
grath@mail.datanet.hu

MELLETTE
- Teljesen egyedi, nyugodt hangulat
- Élethű trükkök, nincsenek szuperkombók
- Realisztikus vízeffekt

ELLENE
- A "gyűjtögetős" feladatok igen idegesítőek
- Nem túl változatos a program
- A PS2-verzió viszonylag sokat tölt

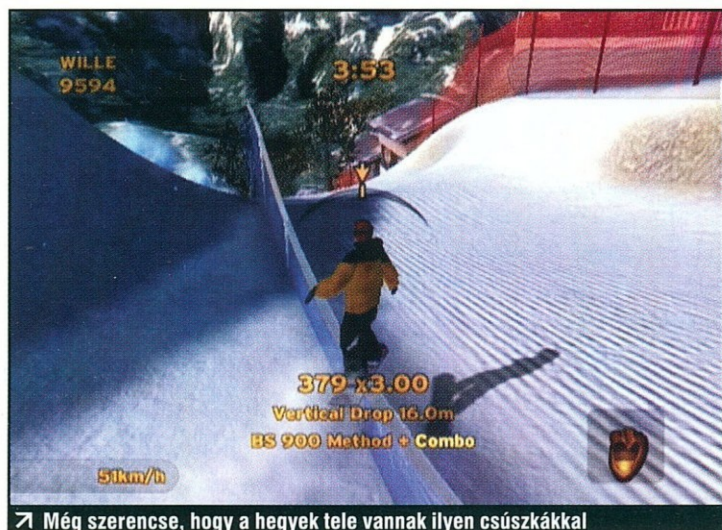
PEREPUTTY
- Kelly Slater's Pro Surfer *Activision*
- **TransWorld Surf** *Infogrames*
- **Sunny Garcia Surfing** *Ubi Soft*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	81
HANG	93
SZAVATOSSÁG	86

ÍTÉLET 83

2 játékos NTSC WWW.ACTIVISION02.COM/SLATER

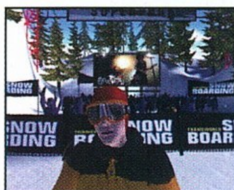


↗ Még szerencse, hogy a hegyek tele vannak ilyen csúszkákkal


↗ A hegylakó hatalmas kombóba kezd


↗ Itt még vezettem







■ **Hűvös fogadtatás**

TRANSWORLD SNOWBOARDING

TÍPUS EXTRÉM SPORT **KIADÓ** INFOGRAMES **FEJLESZTŐ** HOUSEMARQUE **MEGJELENÉS** 2002.11.11. **PAL**

Xboxra a gép megjelenését követő egy hónapban két fantasztikus snowboard-játék is megjelent. Az Amped realisztikus program, mondhatni hódeszka-szimulátor volt, az SSX Tricky pedig egy sokkal akciódúsabb, az igazi sportra szinte egyáltalán nem emlékeztető száguldás. Két ilyen színvonalas játék után minden próbálkozónak nagyon nehéz dolga van, hiszen a magas lécet könnyű leverni.

Amikor kijöttek az első információk és – főleg! – képek a TWS-ből, mégis úgy gondoltuk, hogy nem lesz itt gond. A fejlesztők rengeteg karakterről, pályáról és trükkről regéltek, a képeken pedig gyönyörű tájak és aprólékosan kidolgozott deszkások voltak láthatók. Az idei E3-on aztán személyesen is kipróbálhattuk a programot, és nem is csalódtunk benne: nagyon pofás volt, és a kezelésével sem voltak problémáink. Most pedig itt van a végleges változat, és mégsem mondhatni, hogy örömmámorban úszunk.

Ennek nem egy vagy két körülhatárolható oka van, hanem az a baj, hogy a program minden területen kisebb-nagyobb csalódást okozott. Egy extrémsport-játékban az egyik legfontosabb faktor a könnyű kezelhetőség, hiszen itt nagyon gyorsan kell előadnunk a megfelelő mozdulatokat. Ez különösen igaz a snowboardos programokra, hiszen a lejtőn nincs megállás, itt nem lehet pihenni. A megszokott – és az E3-on még működő! – Tony Hawkos gombkiosztást azonban nem találjuk meg a TWS-ben, hiába nyomkodjuk a B és X gombokat, egy nyomorult trükköt nem fogunk tudni előadni! Ezekhez ugyanis a jobb analóg kart kell használnunk, így 16 egész mozdulatot hajthatunk végre (ha benyomjuk a kart, és úgy húzzuk valamelyik irányba, annak más mozdulat az eredménye). Ezt egyrészt igen nehéz megszokni, (átállítani meg nem lehet), másrészt meg sokkal kevésbé precíz a dolog, mert meglehetősen pontosan kell eltalálnunk az átlós irányokat – ha csak kicsit is elmozdulunk egy másik irányba, akkor már egy más trükköt adunk elő. A Tony Hawk 3-ból átvették a revert mozdulatot (a két flipperkar együttes benyomása), ezzel köthetjük össze kombókká az ugrásokat. A földet érés pillanata előtt hajtsuk végre, és ekkor lesz pár másodpercünk, hogy belekezdjünk egy újabb nyaktörő mutatványba.

Az ígért tíz versenyzőt ugyan megkaptuk, ám azzal a „kis" szépséghibával, hogy őket semmilyen módon nem tudjuk fejleszteni, vagy akár csak kedvünk szerint öltöztetni (pontosabban kiválaszthatjuk, hogy szemüveggel vagy anélkül akarunk-e velük csúszni, de ennek nincs hatása, ugyanis mindenképpen fogjuk viselni a kukkert). Képességeik nem javulnak, és annak ellenére, hogy szponzoraik fel vannak tüntetve, nem nyerhetünk extra rucikat sem. (Oké, egyet kapunk, ha 95%-ig végigvisszük a programot, de akkor már majdnem mindegy.)

Összesen 17 pályán próbálhatunk szerencsét, melyeket több csoportra oszthatunk. A legtöbb közülük hagyományos lesiklás, ahol csak a kitűzött célokra kell figyelnünk. Ennek két variációja a Straight Jump, ami tulajdonképpen egyetlen ugrást jelent, illetve a Halfpipe, ahol természetesen egy félcsőben kell ugrálni. Az előbbiektől kicsit eltér a verseny, de csak annyiban, hogy itt a célok között van az is, hogy nyerjünk, vagy hogy a checkpointokon elsőként haladjunk át. A máshonnan már az unalomig ismert feladatokat kell itt is végrehajtanunk: adjunk elő egy meghatározott trükköt (mivel nincs beépített trükklista a programban, ezért rengetegszer kell próbálkoznunk, mire megtaláljuk a keresettet), érkezzünk talpra X méter magasról, vagy csússzunk végig Y hosszúságú kerítésen, esetleg törjünk össze pár hirdetőtáblát, miegymást.

Már a fenti kritériumok is szemráncoláshoz vezettek volna, ám még kismillió apróbb hibát találtunk a TWS-ben. Nagyon hosszúak a töltési idők, sok tereptárgyon át lehet esni (különösen a kerítéseken), és a valósághoz sincs semmi köze. Az Ampedben ugyan már-már túl nehéz volt talpra érkezni, itt viszont még trükközés közben leérve sem esünk el! A grindolás is hasonlóan könnyű lett, ennek köszönhetően, hogy ha instabil helyzetben ugrunk egyet, utána újra sziklaszilárdan tapadunk az alattunk levő felületre. Mindazonáltal a TransWorld Snowboarding nem egy rossz játék. A grafika például nagyon szép, akár kilométerekre is elláthatunk, és rengeteg eltérő hótípussal találkozhatunk (igaz, néhány pályán szaggat, ami elég dühítő). Rengeteg zene van a DVD-n, de akár a merevlemezről is hallgathatjuk a saját számainkat. Az is tetszett, hogy rengeteg hódeszkás promóvideót nézhetünk végig, összességében több, mint 130 percet! Akik már kivégezték az Ampedet, azok azért nyugodtan kipróbálhatják – csak ne számítsanak olyan hosszú, kemény játékra és mély játékmenetre.

Grath
grath@mail.datanet.hu

A LANDOLÁS MŰVÉSZETE

Igazán nagy pontszámot a tökéletes talpra érkezéssel érhetünk el, ami megduplázza a pontunk szorzóját. Vigyázzunk, mert amennyiben gyengén érkezünk (lousy landing), a szorzónk – és így a pontszámunk is – megfeleződik.





MELLETTE	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK	ÍTÉLET
■ Eltérő pályatípusok ■ Több mint kétórányi snowboardos videó ■ Helyenként gyönyörű	■ Amped *Microsoft* ■ SSX Tricky *Electronic Arts* ■ TransWorld Snowboarding *Infogrames*	GRAFIKA 86 HANG 90 SZAVATOSSÁG 60	75
ELLENE			
■ Rengeteg idegesítő hiba maradt a programban ■ A trükközés igen nehézkes ■ Miért kell szaggatnia egy konzoljátéknak?!	4 játékos NTSC WWW.TRANSWORLDGAMES.COM/SNOW		



↗ Most már ez a béka is tudja, hogy bombát enni nem túl jó ötlet


↗ Akcióban a mindent elnyelő porszívó


↗ Az időbandita menekülőre fogta


↗ Hibázáskor visszateker az "idő-videó"



↗ Ne parázz, Hercegnő! Jövök!

Idétlen, de időtlen időmanipulálás

BLINX THETIMESWEEPER

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ MICROSOFT FEJLESZTŐ ARTOON MEGJELENÉS 2002.11.08. PAL



A Microsoft egyre több és színvonalasabb exkluzív játékkal lepi meg a nagyérdeműt – jó példa erre a Blinx, ami az első bittől az utolsóig profin kivitelezett játék. Tegyük hozzá azt is, hogy nem a szomszédban fabrikálták, hiszen a készítői – az Artoon fejlesztőcsapat – Japánban ténykedik, pont ott, ahol az Xbox eddigi pályafutása egyenesen bukásnak minősíthető. A Microsoft szemtelen lépése a Sony-val szemben egyben az egyetlen lehetséges út a japán piac meghódítására: japán embereknek, japán fejlesztőktől, japán játékokat kell gyártani. Az is igaz, hogy ha megnézzük az utóbbi évek játékszoftver-eladásainak mutatóit (géptípustól függetlenül), akkor igencsak túlsúlyban szerepelnek a lista első helyein a japán fejlesztők. És ami a szigetlakóknak tetszik, az – egy-két igazán elborult dologtól eltekintve – nekünk is tetszeni fog. (Jöhetnek a Metal Gear Solidok és a Crazy Taxik!) A Blinx készítői eredetileg a Segánál dolgoztak, olyan projectekben, mint például a Sega Saturn egyik legjobb platformjátéka, a Nights: Into Dreams. Ez már eleve egy kitűnő ajánlólevél, és talán garancia is a jó játékra. A csapat komolyan vette a kihívást, és nem bohóckodta el a megelőlegezett bizalmat. Olyan játékot tett le az asztalra, amit még jó sokáig etalonként fogunk emlegetni – megkockáztatom, akármilyen géptípuson.

A játék története egy bizonyos macskapopuláció körül forog. Ők „gyártják" az időt és mindenki tőlük vásárolja meg. Az Időgyárban mindaddig simán mentek a dolgok, amíg egy Tom-Tom Gangnek nevezett időbandita társulás (ők pedig disznók) meg nem szállta a B1Q64 ködnévre hallgató bolygót, amely kísértetiesen hasonlít a Földre. Céljuk a bolygó idejének elrablása és másoknak való további értékesítése. Viszont túl nagy volumenben próbálták kiaknázni az időt, így a felszabaduló időkristályokat nem tudták megfelelő sebességgel elraktározni. Ezeknek pedig az a tulajdonságuk, hogy ha túl sokáig vannak szabadon, akkor előbb-utóbb átalakulnak idő-szörnyetegekké. Az irányítás kicsúszott az időbanditák kezéből, a bolygót pedig elözönlötték a szörnyetegek. Az egyetlen megoldás a bolygó időellátásának megszüntetése lenne, de ezt megakadályozandó, a Tom-Tom Gang túszul ejtette a bolygó hercegnőjét. Ennek Blinxünk is szemtanúja volt, és bár eléggé képtelenségnek tűnik a szerelem első látásra macska-ember viszonylatban, főhősünk mégis sikeresen teljesítette ezt a paradoxont. Az időellátás megszűnése a B1Q64 lakóinak végét jelenti, amit Blinx nem nézhet tétlenül: önfeláldozó módon beleveti magát a bolygóhoz vezető térkapuba.

A játék klasszikus platform sémákra épül. Hősünket irányítva meg kell keresnünk az adott helyszínen garázdálkodó idő-szörnyeket és likvidálnunk őket. Blinx a szokásos képességek mellett (tud szaladni, ugrani, stb.) egy fegyverrel is fel van vértezve: a Time Sweeper nevezetű „porszívóval". Ezzel – kapacitásától és erejétől függően – különféle méretű tárgyakat tudunk felszippantani, amiket egy gombnyomással ki is tudunk lőni, ily módon likvidálva az ellenfeleinket (a célra



↘ Full extrás szolgáltatás a shopban? Sajnos nem...


↘ Ööööö... izé... ez egy kimondottan előnytelen kép

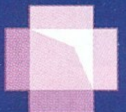
Az IDŐKRISTÁLYOK FUNKCIÓI



PAUSE – MEGÁLLÍTÁS
Ezek a kristályok az idő pár másodperces megállítását teszik lehetővé. Amikor aktiváljuk, akkor rajtunk kívül minden megáll egy rövid időre (kivéve persze a rendes időszámlálót). Az alkalmazására nem fogok kitérni, mivel szerintem egyértelmű. Igen fontos, hogy amíg Pause módban vagyunk, addig nem lehet a kapcsolókat sem aktiválni!



SLOW – LASSÍTÁS
A sárga csillag-kristályok begyűjtésével az idő lelassításának képességét tehetjük a magunkévá egy rövidke ideig. A Slow aktiválásakor a körülöttünk zajló események – amolyan Mátrix-szerűen – lelassulnak, míg mi teljes sebességgel ténykedhetünk tovább. A Slow használata igen sokrétű, főellenfeleknél, vagy több ellenfél esetén jó szolgálatot fog tenni.



REW – VISSZATEKERÉS
Az egyik legjópofább időmanipuláció a játékban. Általában egy esetnél kell használnunk, amikor a pályán valami összeomlik (vagy ledől). A Rew képességet aktiválva az idő visszateker úgy 10-15 másodpercet (a rendes időszámláló persze nem), és a leomlott híd (vagy szobor, vagy akármi) visszaépül. Egyes építmények idővel újra leomlanak, mások egészben maradnak. A Rew használata egyértelmű, általában észre fogjuk venni, ha valami épp az orrunk előtt esik a darabjaira (rezeg a kontroller).



FF – ELŐRE TEKERÉS
A Fast Forward képességnek fogjuk a legkevésbé hasznát venni, de adott esetben ez is jól jöhet. Az FF aktiválásakor az idő egy picit felgyorsul, és mi is gyorsabban tudunk mozogni. A dolog apropója, hogy ilyenkor Blinx kap egy védőpajzsot, így nem sérülünk semmitől. Az FF használatára nincs sok tippem, igen ritkán kellett hozzá folyamodnom. A legtöbbször „ellőttem" üresbe, mert kellett a helye a többi képességnek.



REC – FELVÉTEL
Szintén jópofa lehetőség, bár erre sem lesz sűrűn szükségünk. A Rec aktiválása után pár másodpercünk van, hogy kedvünk szerint akciózzunk valamit. Az idő lejárta után automatikusan visszatekerődik minden, és onnan indul újra, ahonnan eredetileg a Rec-et aktiváltuk. Igen ám, de megjelenik egy áttetsző zöld Blinx, aki pontosan elismétli azt, amit mi pár másodperccel korábban csináltunk (pl. egy kapcsolót aktiváltunk). A Rec használatára ritkán fogunk sort keríteni, de akkor csak ez nyújt megoldást (pl. dupla ajtó két kapcsolóval).



RETRY – ÚJRA PRÓBÁLKOZÁS
A Retry igazából nem az időt manipulálja, hanem azt, hogy hány pofont kaphatunk.
Alaphelyzetben 4 db szívecskénk van, és ha egy ellenfél elkap minket, akkor ez eggyel csökken. Ha mind elfogyott, akkor vége a játéknak.

ARANY KRISTÁLYOK
Ezek a kristályok bármilyen formában és méretben előfordulhatnak. A felszedésükért a pálya teljesítése után pénzt kapunk. Minél nagyobb egy arany kristály, annál többet ér. Ha lehet, akkor mindet szedjük fel.



↗ A játék "kifagyott": Pause-módban ugyanis csak mi mozoghatunk







tartás szerencsére automatikus). A porszívó LIFO (last in-first out) elven működik, azaz mindig az a tárgy repül ki belőle, amit a legutoljára felszippantottunk. Ez azért lényeges, mert a pályák teljesítése és elhagyása után a porszívóban maradt tárgyak után pénzjutalmat kapunk. Ezek közt pedig kimondottan értékes darabok is találhatók (pl. a kérdőjelekkel tarkított labdák). A legtöbb ellenfél egyetlen lövéssel letudható, de persze a főellenfelek sokkal szívósabbak.

A pályákon itt-ott elszórva (és az ellenfelek leölésével) időkristályokat találhatunk. Ezek összeszedegetésével időmanipuláló képességekhez juthatunk. Három egyforma kristály összeszedésével egy, négy darab összeszedésével pedig két (egyforma) lehetőséghez jutunk. Alaphelyzetben négy manipuláló képességet tudunk tárolni, amelyek száma bővíthető. A már felszedett kristályokat eldobni nem lehet, a rossz kombinációért viszont nem jár semmi – gyűjtögetés közben tehát figyelmesnek kell lennünk! Elszórva Titkos Macska-tokeneket is fellelhetünk, ezekért cserébe extra dolgokat kaphatunk (jópofa filmek, pl. a Tom-Tom Gang két tagja, amint erőművészkednek).

A pályák teljesítése után kapott pénzt a shopokban költhetjük el. Az egyik legfontosabb dolog a Time Sweeperünk fejlesztése lesz. Az alap porszívónk kapacitása öt tárgyra korlátozódik, amit kibővíthetünk tízre. A második szintű porszívó már sokkal nagyobb tárgyakat is fel tud szívni (a kisebeket pedig jóval gyorsabban). A harmadik szintűvel már a 16 tonnás megjelölésű súlyokat is felszívhatjuk, így olyan helyekre is bemehetünk, ahová eddig nem tudtunk – vagyis adott a lehetőség, hogy egy korábban már teljesített pályára visszamenve további rejtett szakaszokat derítsünk fel. Igen fontos a Retry Holder (életek számának) bővítése, ami által nyilván több lehetőségünk lesz a hibázásra. A Time Holderek számának bővítésével több időkristály-képességet tárolhatunk egyszerre, ami a későbbi pályákon szintén létfontosságú lesz. Vehetünk különféle mintázatú ruhákat is, bár nagyon drágák (nem is próbáltam ki), az anyagi kereteink pedig elég szűkösek, ezért is érdemes visszamenni gyűjtögetni egy korábban teljesített pályára. Nem szabad például Retryt (élet) vásárolni a boltban, mert a legelső pályán simán feltölthetjük megcsappant készletünket – méghozzá ingyen. A főellenfelek lenyomásával lehet nagyon egyszerűen, relatíve sok pénzt szerezni, a legtöbbjük közel 500 aranynak megfelelő kristályt hajít el alkalmanként (arról nem beszélve, hogy ismétlés a tudás anyja!).

A Blinx grafikáján látszik, hogy exkluzív Xbox-játék. A fejlesztők a szaggatásmentes képfrissítés megtartása mellett a végletekig kiaknázták a doboz grafikai képességeit. Gyönyörű, nagyfelbontású textúrák feszítenek minden lehetséges felületen. A poligonszám már csak főhősünket nézve is tekintélyes, de a legtöbb helyszín mérete és részletessége is igazolja ezt. Különleges effektekben sincs hiány, pl. a Hourglass Cavern pályáin még a falak is folyamatosan animálnak, olyan hatást keltve, mintha valamiféle vízfelület csillanása tükröződne rajtuk. Az „Xbox-szabvány" vízgenerátort itt sem hagyták pihenni: a játék egyes részeinél kimondottan szép és látványos vízfelületeket látunk. Ködösítéssel viszont nem fogunk találkozni, még a legnagyobb helyszínen is ellátni a pálya túlsó végéig. A figurák mozgatása jól sikerült – kezdve Blinx-szel, vagy a főellenfelekkel –, de még a legkisebb, „Barba-papa"-kinézetű ellenfél is megszámlálhatatlan mennyiségű mozgásfázissal rendelkezik és rajzfilmeket megszégyenítő részletességgel mozog. A pályák kinézetére jellemző a debil, rajzfilmes beütés, furcsa vonalvezetésű épületekkel, szögletesen görbe villanypóznákkal, gumiszerűen képlékeny tereptárgyakkal – az egész nagyon ki van találva!

Amikor felcsendült a startképernyő kísérőzenéje, hirtelen déja-vu érzés fogott el (*SakmaN, te látod a zenét?! – a szerk.*) Annak idején a 2D-s Sonicok zenéje volt ilyen hangzású, bár a hasonlóság talán nem véletlen (lásd bevezető). A lendületes, jellegzetesen japán szintipopos hangzású dallamok macskanyávogás-szerű hangmintákkal vannak teletűzdelve, már első hallásra belemásznak az ember fülébe és nem hagyják nyugodni. A hangeffektek ehhez mérten hasonlóan jók, szintén rajzfilmes hangulatúak.

Persze nincs hibamentes játék, és ez igaz a Blinxre is. A legnagyobb gondom az irányítás kötöttsége volt. Egyszerűen nem hiszem el, hogy egy ennyire profin kivitelezett játékban miért nem lehet kedvünk szerint átdefiniálni! Nagyon sokáig szenvedtem a manuális kameraállítgatással, mert pont fordítva mozgott a kép, mint ahogy szerettem volna. Nem tetszett az időlimit sem. Eleinte röhögve teljesíthetők a pályák pár perc alatt, de a negyedik pályacsoporttól kezdve már bosszantóan rövid az a tíz perc. Mindent összevetve a Blinx: The Time Sweeper az egyik legszebb és legjobb Xbox-játék. Ráadásul platform stílusú, amiből egyelőre még igen kevés van erre a masinára. Ha az apróbb hibáitól el tudsz tekinteni, akkor ne habozz, vesd rá magad – nem bánod meg!



SakmaN
sakman@ipma.hu

MELLETTE
- Döbbenetesen szép grafika
- Jópofa, eredeti ötlet
- Abbahagyhatatlan

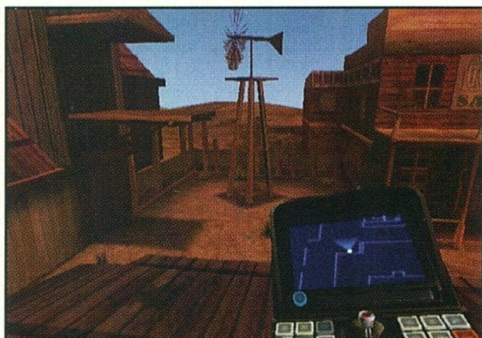
ELLENE
- A kamerakezelés néha bosszantóan rossz
- Nem lehet átdefiniálni az irányítást
- A tíz perces pályánkénti időlimit

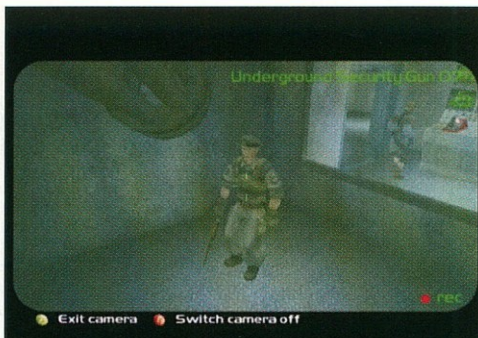
PEREPUTTY
- Blinx: The Time Sweeper – *Microsoft*
- ToeJam and Earl – *Sega*
- Crash Bandicoot – *Universal Interactive*

ÖSSZETEVŐK
GRAFIKA	90
HANG	85
SZAVATOSSÁG	85

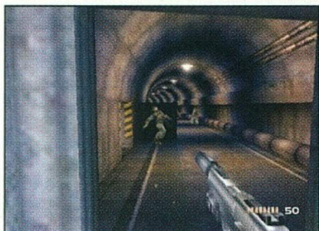
ÍTÉLET
87

1 játékos NTSC WWW.BLINXTHEGAME.COM


↗ High-tech kütyü a Vadnyugaton? Vissza a jövőbe!



↗ A Big Brother-népség kommandósnak öltözött









Az idő újrafelosztása

TIMESPLITTERS2

TÍPUS AKCIÓ/FPS **KIADÓ** EIDOS **FEJLESZTŐ** FREE RADICAL DESIGN **MEGJELENÉS** 2002.10.09. **NTSC** 2002.10.18. **PAL** 2002.11.01. **GC/PAL**

A TimeSplitters első része 2000 őszén jelent meg, mint exkluzív PS2-játék. A megjelenési határidő szorítása miatt sajnos úgy került a boltokba, hogy a fejlesztők kénytelenek voltak egy csomó dolgot kihagyni belőle, pedig szerettek volna még egy kicsit hegeszteni a programon – amire akkor már nem jutott idő. A végeredmény egy gyenge történettel megáldott,



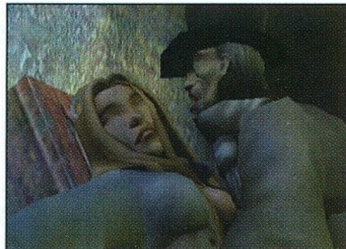
érezhetően befejezetlen és optimizálatlan játék lett. A kritikák ennek ellenére az egekig magasztalták, legfőképpen a rendkívül élvezetes többjátékos módjai miatt. Azóta eltelt nagyjából két év és megérkezett a folytatás, amelybe a fejlesztők végre minden olyan dolgot belerakhattak, amit az elsőnél mellőzniük kellett. Legnagyobb örömünkre ez szerencsére nem csak az Eidos marketingszövege – a két rész között tényleg zongorázni lehet a különbséget. Időközben a konzolpiac is megváltozott, így a játék PS2 mellett GameCube-ra és Xboxra is elkészült. Talán páran még emlékeztek N64-ről a GoldenEye (007) játékra. Ezt a fantasztikusan jó játékot az angol Rare fejlesztőcsapat készítette (akik ma már Microsoft-zászló alatt eveznek), és azért említettem meg őket, mert ha némi hasonlóságot véltek felfedezni az egykori Bond-játék és TimeSplitters 2 között, az egyáltalán nem véletlen: a TimeSplitters 2 fejlesztői között több volt Rare-es emberke is található.

A játék alaptörténete az első részben gyökerezik, vagyis jönnek a gonosz Időosztók, akik újfent ki akarják törölni a Földet a világmindenség történelméből. A történet 2401-ben folytatódik: noha egyszer már sikeresen megakadályoztuk, a TimeSplitterek nem adják fel korábbi tervüket, és újra próbálkoznak. Egy hatalmas űrállomáson épp abban a bizonyos rosszban sántikálnak, amikor kétszemélyes kommandónk rájuk tör. A hirtelen jött támadás váratlanul éri őket, az egyetlen lehetséges menekülési útjuk az időkapu. Arra azért még van idejük, hogy felkapkodják, és magukkal cipeljék a földi történelem korábbi időpontjaiba az időkristályokat – nekünk pedig az időgép segítségével utánuk kell erednünk és visszaszereznünk az ellopott kavicsokat.

A Timesplitters 2 egy vérbeli akciójáték, mégpedig a saját szemszögű lövöldözős (FPS) fajtából. Főhősünk a konzolokon már megszokott módon a két analóg karral irányítható, de lehetőségünk van az egész irányítás újradefiniálására is, így mindenki beállíthatja magának a korábban más játékoknál megszokott kombinációt. Nekem az tűnt a legjobban használhatónak, amikor a bal karral végezzük az előre-hátra és oldalazó, a jobb karral pedig a nézelődő-célzó mozgássort. Egyetlen dolgot hiányoltam csak: a játékban nem lehet ugrani. Ez mondjuk Xboxon egy kicsit fura lesz a Halohoz szokott játékosoknak, a pályák azonban úgy vannak felépítve, hogy erre ne is legyen szükség. Kicsit különleges módon kétféle célzásmód is használható. Az egyikben nincs célkeresztünk, és kénytelenek vagyunk a szemmértékünkre hagyatkozni – erre könnyen rá lehet érezni, de persze gyakorolni kell. A másik módban kapunk egy célkeresztet, amit a nézelődésre használatos analóg karral mozgathatunk. Ennek viszont megvan az a hátránya, hogy ilyenkor karakterünk egy kicsit késve fordul (a célkereszt egy bizonyos határon belül úgy mozog, hogy a kamera közben áll, majd ha tovább nyomjuk a kart az adott irányba, akkor a kép is elfordul). Bizonyos esetekben – amikor lényeges a pontos célzás – ugyan nagyon hasznos lehet, de csak ebben a módban a játék számomra játszhatatlan volt. (Ergo: a két módot keverve javallott használni.)

Problémás eset az eszközök (fegyverek, bombák, Uplink térkép) váltogatásának megoldása is, mert a léptetés igen lassú, és ez vész esetén akár a végünket is jelentheti. Szerencse, hogy van egy jobb módszer is: a start gombot lenyomva a menübe kerülünk, ahol egyszerűen kiválaszthatjuk a megfelelő eszközt, ami a kilépés után máris a kezünkben landol. Külön jó pont a készítőknek, hogy a fegyverek közül





MULTIPLAYER A KÖBÖN

A játék első része a cikkben már említett okok miatt igazából többjátékos-módban volt kitűnő. Szerencsére ezt az opciót a második részből sem hagyták ki. Hatalmas többjátékos csatákat nyomhatunk akár egyedül is, a gép irányította botok ellen. A játékmódok száma hatalmas, az egyszerű Deathmatch mellett játszhatunk Virus (ne érj hozzám!), Capture the Bag (egy táskát kell átcipelnünk az ellen bázisáról a miénkbe), vagy BagTag (amíg nálunk a tatyó, jók vagyunk) módokat is, de emellett még számos hasonló is akad. Több kontroller esetén osztott képernyőn is nyomulhatunk, akár négyen is (PS2-n jól jön a multitap). Ha van link kábelünk, akkor két (Xboxnál több) gépet összekötve is űzhetjük az ipart. Nagyon tetszett az a lehetőség is, amikor sztori módban, osztott képernyőn, egymással kooperálva játszunk a játékkal. Ez a mód persze csak akkor jó, ha két tapasztaltabb játékos játssza, és tényleg egymást segítve nyomják végig a pályákat (pl. nem szedegetem fel a lőszert, vagy a páncélt a társam elől, ha ő rosszabbul áll), ugyanis ilyenkor az ellenfeleink száma is megnövekedik! Egyetlen hiányosság, hogy egyik változatban sincs internet-támogatás, bár az is igaz, hogy még egyik platformon sem működik ez a lehetőség (legalábbis Európában). Azért ha a készítők egy kicsit előrelátóbbak, bekerülhetett volna...







↗ Csúnya vagy, Natasa! Ráadásul süket is!

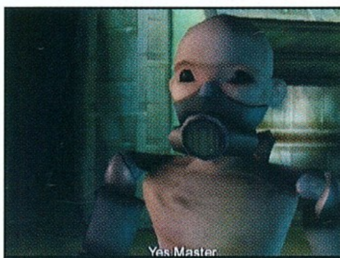
A PLAYSTATION2-VÁLTOZAT



A játék PS2-es változata bitről-bitre megegyezik az Xboxossal. Pusztán az irányításban vannak csak apróbb változtatások (L1, L2, R1, R2 gombok használata). A grafika viszont egy kicsit jobban néz ki: kontrasztosabbak, élénkebbek a színek, az egész megjelenés definiáltabb, mint Xboxon. A mozgatás sebességével nincs gond, akadozással sohasem fogunk találkozni. A játékot eredetileg PS2-re fejlesztették, ezért a grafika is úgy lett optimalizálva. A fejlesztők tisztában voltak a PS2 korlátozott textúrázási képességével, és elég sok helyen alkalmaztak sima árnyékolt sokszögeket. Ezek viszont tökéletesen lettek megoldva – például a különféle szereplők modelljeinek felülete is sokszor csak ezzel a megoldással van kiszínezve. Le a kalappal, a végeredmény igazán jó lett.



↗ (F)El a fejjel, srácok!



↗ Alacsony költségvetésű Darth Vader



↗ Sokan vagytok, de nem elegen!

nem választható, amelyikhez épp nincs lőszerünk. Egyes fegyvereknek két üzemmódja is van, pl. az AK47-es gránátvetőként is működik. Lényeges felszerelési tárgy az Uplink, ami tulajdonképpen egy térkép, ezen láthatjuk az ellenfeleinket, a pásztázó kamerákat satöbbi, és ha találunk hozzá játékkártyákat, akkor GameBoyként is üzemel! Tetszés szerinti mentési lehetőség sajnos nincs (a program automatikusan ment), ám a nagyobb helyszíneken mindig van egy ellenőrző pont (kb. szakasz a felénél) – így ha elhalálozunk, nem kell teljesen elölről kezdeni a pályát.

A TimeSplitters 2 igazság szerint majdnem hibamentes – már ami a játékmenetet illeti. Azért van egy apró bosszúság, ami valószínűleg elkerülte a tesztelők figyelmét: a pályák egy részén a biztonsági kamerákkal manipulálhatunk, de ha kilépünk ebből a módból, akkor a kezünk üres lesz, azaz az eredetileg kézben tartott fegyvert nem veszi újra elő a karakterünk. Ez akkor igazán gáz, ha mondjuk épp egy ajtót nyitottunk ki valami trükkel, és ténykedésünk eredményeképpen tódulnak kifelé az ellenfelek. Mi pedig kilépünk a kamera módból és reflexből osztanánk őket – e helyett csak a levegő bokszoljuk...

A játék vizuális szempontból igencsak kellemes. A kilenc meglelendő kristálydarab ugyanennyi – egymástól teljesen eltérő – történelmi kort jelent, melyek nagyszerűen vannak megalkotva. A Notre Dame-ban katakombákban és a magában a katedrálisban kell szaladgálnunk, az azték birodalomban dzsungelben, a romok között lavírozhatunk, Neo Tokyoban pedig teljesen magával ragad minket a Blade Runner világához kísértetiesen hasonlító, esősborongós, futurisztikus nagyváros hangulata. A fejlesztőcsapat ebből a szempontból jelesre vizsgázott. A helyszínekkel csak egyetlen – méghozzá mindegyikre jellemző – gondom van: sajnos nagyon kicsire és szűkösre sikerültek. Igazából egyszer sem találkozunk nagy, nyílt terekkel, mindig szűk folyosókon és klausztrofóbiát kiváltó pályákon kell kóricálnunk. (Habár lehet, hogy ez már szőrszálhasogatás tűnik, ugyanis a játék hangulatán szinte semmit sem ront.)

Nagyon jópofa az is, hogy főhősünk mindegyik helyszínen más és más alakban jelenik meg: az orosz duzzasztógátnál kommandós leányzóként, a párizsi helyszínen udvari bolondnak öltözött csajként, a robotgyárban pedig – mily meglepő – robotként. A külcsínbéli változás egyébként a hangokra ugyanúgy vonatkozik: sérülés esetén mindig az adott karakterre jellemző hangokat hallhatunk, legyen az férfi, nő, vagy szervetlen gép. A figurák kinézetére egyébként nyugodtan rányomhatjuk a rajzfilmszerű jelzőt, ami a kissé eltúlzott arányoknak köszönhető (pl. jóval szélesebb lábszár és kar, Muppet Show-szerű arcfelépítés). A mozgatásuk az előző részhez képest nagyot fejlődött. Az átvezető animációkban (melyek a program saját grafikus motorjával készültek) jól megfigyelhetjük, hogy a figuráknak szinte mindenük meg lett animálva: mozog az egész testük, az egész arcuk – még a beszédhez is szinkronizálva lett a szájmozgás. Sokat fejlődött az ellenfeleink mozgása is. A zombik imbolyogva haladnak felénk (néha elesnek), ha pedig a közelünkbe érnek, lekevernek egy nagy maflást. A robotok a bekapott találatoktól rázkódva agonizálnak, majd darabokra esnek szét. Egyébiránt az összes karakter mozgására jellemző a rajzfilmeket idéző stílus, ami jól passzol a külalakjukhoz. Sajnos a készítők nem nagyon kápráztattak el minket speciális effektekkel. Talán az egyetlen ilyen grafikai trükk az esős-havas pályákon a képernyő látványos elhomályosítása, ami tényleg döbbenetesen jól néz ki – ráadásul egyáltalán nem is zavaró!

A zenék a futurisztikus helyszíneken lendületesek, a komorabb pályákon viszont mélabúsabbak; a chichagoi pályán ragtime, a western helyszínen pedig „Morricone után szabadon”-stílus szól – ami úgy jó, ahogy van. A hanghatások szintén el lettek találva. Korábban már említettem a karakterhez igazított beszédhangokat, de emellett a különféle hanghatások is megérnek egy pár mondatot. Azokon a pályákon, ahol rossz az idő, a hófúvás vagy az eső zaja teljesen autentikusnak hat, de az űrállomás prüntyögő elektronikus háttérzajai is tökéletesen belesimulnak a játék hangulatába.

A TimeSplitters 2 sok-sok kellemes órát fog okozni azok számára, akik szeretik a többjátékos FPS-eket. Egyjátékos módban sajnos túl rövid – de ha nem várunk tőle Half Life-mélységű sztorit, azért nyugodtan el lehet lenni vele. De azért csak az az igazi, ha meghívunk egy havert, vagy a szomszéd srácot (kiscsajt, nagyit, Bodrit), és nyomunk vele egy jó kis deathmatch-partit!

SakmaN
sakman@ipma.hu

NYEREMÉNYJÁTÉK

Azok között, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre, a játék magyarországi disztribútora, az Automex Kft által felajánlott TimeSplitters 2 (PS2) játékot sorsoljuk ki:

Milyen zsebkonzol szerepel a játékban?

A megfejtéseket nyílt levelezőlapon vagy borítékban 2002. december 5-ig kérjük címünkre eljuttatni:

**Multiplay!
IPMA Media Service Kft.
1300 Budapest 3., Pf. 210.**

A borítékra kérjük írd rá: 'TimeSplitters 2-játék'. A játékban a helyes megfejtések vesznek részt, e-mailben küldött megfejtéseket nem tudunk elfogadni.



MELLETTE

- Jobb történet, mint az első részben
- Kimondottan jó többjátékos módok
- A történelmi korok hangulatát nagyon elkapják

ELLENE

- Rövid egyjátékos mód
- Nyílt terek nincsenek, csak zárt helyszínek

PEREPUTTY

- Halo (Xbox) *Microsoft*
- MOH: Frontline (PS2) *Electronic Arts*
- TimeSplitters 2 *Eidos*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	80
HANG	86
SZAVATOSSÁG	75

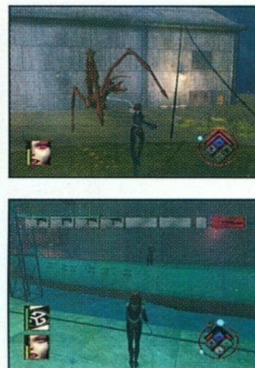
ÍTÉLET

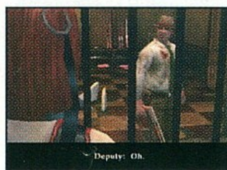
84

4 játékos NTSC WWW.EIDOS.COM


↗ Hedroxék osztódással szaporodnak. Tényleg!


↗ Az ott középen Beliar bal szemének lelőhelye









■ Amíg Dr. Jones a frigyládával szórakozik...

BLOODRAYNE

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** MAJESCO **FEJLESZTŐ** TERMINAL REALITY **MEGJELENÉS** 2002.10.16. **NTSC** 2002.11.29. **PAL**



Mivel egy-egy videójáték készítése manapság már nem túl olcsó mulatság, a készítést finanszírozó cégek egyre kevésbé szeretnek lutrit játszani a pénzükért, sokkal inkább mennek biztosra (vagy legalábbis aszerint biztosra, ami az aktuális trendek szerint annak látszik). Ennek egyenes folyománya, hogy egyre kevesebb eredeti ötlettől vezérelt játék érkezik,egyre több a klónszagú kreálmány. A Bloodrayne készítői le se tagadhatják, hogy ők is áttanulmányozó kurzuson vettek részt, mert olyan játékot hoztak össze, amelyik magán viseli a közelmúlt sikerlistás címeinek jellemvonásait (hogy a történetről már ne is beszéljünk). Így tehát a Bloodrayne egy külső nézetes akciójáték lett, minimális kalandelemmel és logikai fejtörővel.

Főhősünk Rayne kisasszony, a Brimstone Society nevezetű titkos szervezet ügynöke. A szervezet azért titkos, mert a tagjai egytől-egyig vámpírok (amit ugyebár az emberek között nem túl egészséges reklámozni, legalábbis egy ideig), illetve – pl. főhősünk esetében is – félig emberek, félig vámpírok. A játék története három részre van tagolva. 1933-ban kezdődik, ahol a helyszín az Egyesült Államok, azon belül is Louisiana állam, Mortton városa, ahol feladatunk egy furcsa „fertőzés" eredetének felderítése és megszüntetése lesz. A második szakasz öt évvel később, valahol az argentin partvidéken, egy náci tengeralattjáró bázison kezdődik. Itt halljunk legelőször Jürgen Wulfról, a megszállott „műgyűjtőről". A náci góré ősi relikviák után kutat, melyek emberfeletti képességekkel ruházzák fel azok használóit, mert ezekkel szeretné segíteni a Harmadik Birodalom győzelmét az elkövetkező háborúban. Úgy tűnik, hogy valami nagyon értékes leletre bukkant – egészen pontosan egy bukott angyal, Beliar testrészeinek nyomára. Ebben a részben a dolgunk Wulf kergetése, és a nácik likvidálása lesz. A harmadik felvonás már Németországban játszódik. Wulf már az angyal több „alkatrészét" birtokolja. Mondjuk az egyik szeme szerencsére nálunk van, de a leglényegesebb darab, Beliar Fekete Szíve Németországban, a Gaustadt kastélyban leledzik. Itt a feladatunk továbbra is nácik likvidálása lesz, amíg a végjátékban magával Wulffal nem kerülünk szembe.

A Bloodrayne első ránézésre nem sokban különbözik a hasonló, külső nézetes akciójátékoktól. Hősnőnket a két analóg karral tudjuk irányítani, a gombokkal pedig akciózhatunk (többféle kiosztás is van). A játék menet közben minden újdonságra részletesen kitér, azaz amikor egy új képesség, vagy támadás birtokába jutunk, akkor szemléletes bemutatót tart. Az adott feladat végrehajtásához is kapunk segítséget a programtól. A képernyő jobb alsó sarkában található egy többfunkciós kijelző. A külső kör a tájoló, melyen kék ikonként jelentkezik az éppen aktuális célpont (vagy célpontok). Ez lehet célszemély, kapcsoló, ajtó, helyiség satöbbi. Az ikon a célpont távolságát és elhelyezkedését is mutatja: minél nagyobb, annál közelebb vagyunk hozzá, ha pedig egy kis nyilat látunk, az azt jelzi, hogy a cél alattunk vagy felettünk helyezkedik el. A tájoló egyébként nem a helyes útvonalat jelzi, hanem a cél fizikai helyét, ezért előfordulhat, hogy a jelzés irányába futva falba ütközünk.

Négyféle különleges képességet szerezhetünk és használhatunk. Az első a sense, azaz érzékelés, amelyben a tájoló jelzését magán a pályán is megnézhetjük. A dolog olyasféle, mintha infra-látásunk lenne: a kép ilyenkor átmegy kékes színűbe, a cél pedig világoskék fénykör formájában jelenik meg. Ebben az üzemmódban az ellenfeleinket is láthatjuk (akár a falakon keresztül is), a teljesen egészséges ellenfél sárgás, az erősen sérült pedig piros színben jelenik meg.

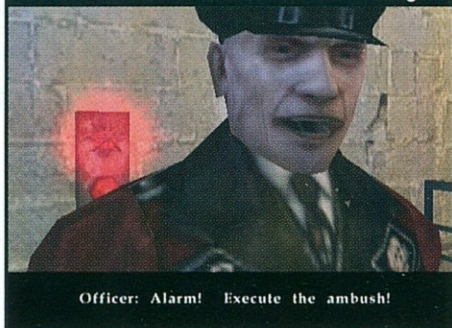
A következő képesség a Mátrixban való megjelenése óta már az unalomig ismert lassított felvétel (bullet time) üzemmód. Ezt a képességet akkor kapjuk meg, amikor elkezdjük a második fejezetet. Ha elég ügyesek vagyunk, akkor tényleg ki lehet kerülni (dodge) a felénk repülő skulókat, de ezt persze azért nem árt gyakorolni. Ez az üzemmód nincs időhöz kötve, akár lassítva is végigjátszhatjuk az egész játékot.

Amikor Beliar egyik szemét megtaláljuk, megkapjuk a távcső-látás lehetőségét. Ezt akkor érdemes használni, ha van nálunk pontlövő fegyver (pl. egy G3-as puska), így átmehetünk mesterlövészbe. Pontatlan fegyverekkel nem érdemes használni, viszont a Panzerfaust vagy Panzershreck rakétavetőkkel is egészen jól használható.

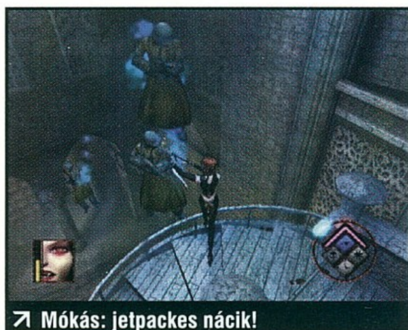
Az utolsó különleges üzemmód a Bloodrage, és a kezdetektől fogva használhatjuk. Ez egyfajta berserker (bevadulós) mód, amikor sokkal erősebbeket ütünk, és kisebbeket


↘ Ezt hívják vérfürdőnek. A vámpírok szeretik...


↘ khm... Ez egy jól sikerült kép...



↘ A náci főnök ordítozik. De már nem sokáig!


Mókás: jetpackes nácik!


Valaki itt nagyon sportszerű akar lenni








Mostanában kimondottan paranoid gondolatok gyötörnek

sebződünk. Csak akkor hívhatjuk elő, ha a jobb alsó sarokban látható kijelzőn feltöltöttük a két ferde csíkocskát (pirosra), amire egy felirat is figyelmeztet. Ez akkor töltődik, ha az ellenfeleinket a pengénkkel kaszaboljuk le (a lövöldözéssel nem). Aktiválásánál a kép bevörösödik, az idő egy kicsit lelassul. Ezt a módot akkor érdemes használni, ha fogytán a lőszerünk, és sok esetben a főellenfelek ellen is csak ez nyújt megoldást.

Rayne alapból rendelkezik egy közelharcra használatos ezüst ötvözetű dupla karpengével, amivel szépen lehet kaszabolni a ránk törő ellenfeleket. A játék előrehaladtával aztán egyre erősebb kombókat tanulhatunk meg, melyek még hatékonyabbá teszik az amúgy sem gyenge karpengék hatásfokát. Még a játék elején kapunk egy Harpoonnak nevezett csáklyát Mynce-től (ő az egyik főnökünk), amivel magunkhoz ránthatjuk leendő áldozatainkat. A csáklya sajnos csak gyengébb ellenfelek esetén használható, az erősebb ellenfelek és elit katonák simán leblokkolják. A távolsági fegyverek száma elég szép, ezek közt a legkülönfélébb pisztolyokat, puskákat és gépfegyvereket találjuk. A felvehető fegyverek száma limitált, és az erősebb fegyverekből (pl. rakétavető), mindig csak egy lehet nálunk. A kifogyott fegyvert Rayne automatikusan elhajítja. Nagy segítség a program készítőitől, hogy a lőfegyverek célra tartanak, ezért a találat mindig biztos, illetve azonnal látjuk, ha egy ellenfél lőtávolba kerül. Lehetőségünk van eldobható, robbanó eszközök birtoklására is (pl. dinamitrúd, kézigránát).

Az ellenfelek rossz szokása, hogy bántanak bennünket. Rayne megromlott egészségi állapotát csak egyetlen módon tudjuk feljavítani: vérszívással. A közeli ellenfelekre simán ráugorhatunk, a távolabbi áldozatunkat a csáklya alkalmazásával magunkhoz ránthatjuk (legalábbis a gyengébbeket, amelyek nem tudják blokkolni), és ráugorva szívhatjuk ki a vérüket. Ezzel egyébként meg is öljük az ellenfelet, ezért a nagy tömegben támadó lények esetén érdemes ezt alkalmazni – amit a vérszívás közben sebeznek rajtunk a többiek, azt azonnal vissza is gyógyuljuk.

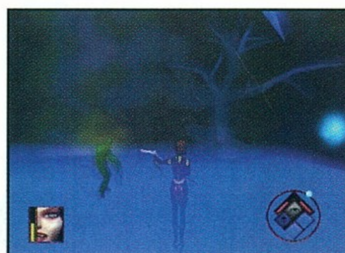
A Bloodrayne grafikailag nem tartozik a kiemelkedő kategóriába (az Enclave vagy a Morrowind sokkal szebb volt). Ennek legfőbb oka az lehet, hogy a játék mindhárom konzolon (PS2, GameCube, Xbox) egyszerre jelent meg – a készítők viszont lusták voltak gépspecifikusan átprogramozni a játékot. Az Xbox-változatban például pont ezért nem találunk benne olyan szép vízeffekteket, amit ma már szinte minden Xbox-játékba beletesznek. Marad tehát a hullámzó poligonrács, némi mocsár-szerű textúrával. A többi grafikai elem a jó átlagosba lazán belefér. Az ellenfelek kinézete szintén változó, az első fejezet pókszerű szörnyei kimondottan jól sikerültek – hát a zombik már kevésbé. A másik két fejezetben leginkább katonákkal fogunk találkozni, ezek kidolgozottsága szintén eltérő, a mozgásuk viszont egészen jó. A pályák felépítése és a környezet megvalósítása már sokkal jobb. Az épületek a szereplőknek megfelelő méretarányúak, a külső megvalósítás jó, a belső (berendezés) kivitelezés azonban inkább átlagos. Kimondottan jók a fényhatások (pl. a fegyverek torkolattüze, fáklyák, stb), amibe a teljes vetett árnyékok is bele tartoznak. Ködösítéssel is csak az első fejezetben találkozunk (ott a helyszín miatt kell is), a továbbiakban ez elfelejthetjük, hiszen akár a pálya túlsó végéig is elláthatunk. Az adott pálya teljes egészében a memóriában van, így nem kell várnunk az állandó töltögetésre.

A játék hangja a középmezőny felső részéhez tartozik, odafigyeltek arra, hogy a hangok minél valóságosabbnak hassanak. Jó példa erre, hogy a különféle fegyvereknek más és más a hangja: a kis kaliberű géppisztolyok gyorsabban és magasabb hangon kerepelnek, a nagyobb méretű géppuskák hangja jóval kimértebb és öblösebb. (Még azt is el tudom képzelni, hogy eredeti fegyverek hangját vették fel, hiszen a játékban minden lőfegyver a valódi nevén van jegyezve, és nem csak simán hatlövetűnek vagy sörétes puskának hívják őket.) A környezet zajai is jók, a mocsári rovarok ciripelése, az elektromos zárlat okozta kisülések hangja, vagy a távolban zajló tűzpárbaj zörejei csak tovább emelik a hangulatot. Azonban a legjobb kétségkívül a szinkron. Rayne hangja egyszerűen döbbenetes: ha kell, lekicsinylően flegma, ha gáz van, akkor meglepett, árulás esetén pedig szánakozóan cinikus. A többi beszédhang is nagyon a helyén van, ezen a területen a Bloodrayne súrolja a tökéletest. Az aláfestő zene kérdése elég érdekes, mert végig ugyanazt a muzsikát halljuk a játék alatt – már amikor halljuk. Jól megoldották viszont a dinamikus váltást: amikor sűrűbbre fordulnak az események, akkor a zene is begyorsul, ezzel is növelve az adott helyzet feszültségét.

A Bloodrayne alapvetően egy jó játék, még ha nem is kiemelkedő. Vannak ugyan kisebb hibái, de egyik sem vérlázítóan bosszantó. Hangulatos grafika, találó hangeffektek, elég érdekes történet, vad gyilkolás és egy szexi főhősnő – általában ennyi elég szokott lenni az átlagos sikerhez.

SakmaN
sakman@ipma.hu







MELLETTE
- Sok-sok pálya, változatos helyszínek
- Autentikus fegyverek és hangulat
- Jól sikerült akció/kaland turmix

ELLENE
- Pálya közben nem lehet menteni
- Minden géptípuson pixelre pontosan teljesen egyforma

PEREPUTTY
- Hunter the Reckoning *Interplay*
- Blood Omen 2 *Eidos*
- BloodRayne *Majesco*

1 játékos NTSC

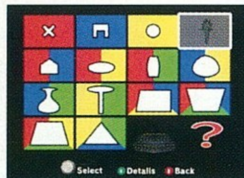
ÖSSZETEVŐK
GRAFIKA	73
HANG	86
SZAVATOSSÁG	70

WWW.BLOODRAYNE.COM

ÍTÉLET
74


↗ Doshin megbotlott - ennek az ültetvénynek annyi










↗ Ezt már szeretem: mindenki az emlékművem építésén serénykedik



■ Óriás leszek, fát nevelek, kelő nappal én is kelek...

DOSHIN THE GIANT

TÍPUS STRATÉGIA KIADÓ NINTENDO FEJLESZTŐ PARAM MEGJELENÉS 2002. 09. 20. PAL

A történelem során sokan képzelték magukat istennek, de csak keveseknek adatott meg, hogy valóban akkora hatalommal rendelkezzenek – ráadásul az önjelölt istenek általában csúfos véget értek. 1989-ben aztán fordult a kocka, s mostanság már ott tartunk, hogy minden hétköznapi halandó létrehozhatja a saját kis univerzumát, és élet-halál urának képzelheti magát. Mint sok más egyebet, természetesen ennek az igénynek a kielégítését is a videojátékok tették lehetővé. Az egészet elindító alapmű a Populous címet viselte, s egy csapásra egy új játéktípust teremtett: az istenszimulátort.

A jó és a gonosz óriás

A Doshin the Giant egy tipikus tagja ennek a műfajnak. Adva van egy sziget, és azon négy különböző nép, kiknek legendái szerint egy nap egy hatalmas figura lép elő a tengerből, s onnantól kezdve minden megváltozik. Természetesen a játékos feladata, hogy megszemélyesítse a szóban forgó óriást, s eldöntenie, hogy jót avagy rosszat tegyen-e a sziget lakóival.

Valójában nem is egy, hanem rögtön két óriásról van szó. Alapvetően Doshinnal vagyunk, a szeretetóriással. A folyton mosolygó sárga kolosszust egyfajta építőmunkásként vehetjük igénybe, bármit megfoghatunk és odébb cipelhetünk vele. Legfőképpen fákat kell pakolgatnunk, ugyanis a fák biztosítják az éltető erőt a szigeten. Ahol fa van, ott a környéken minden zöldell, és a szigetlakók természetesen csak a termékeny területeken tudnak letelepedni.

Doshinról ugyanakkor egy gombnyomással átválthatunk Jashinra, aki a gyűlölet óriása. A vörös démon a pusztítás nagymestere: szárnyai révén mérföldeseket tud ugrani, s ahol becsapódik ott jókora kráter keletkezik, azon kívül a földet döngetve szétcsap embert és épületet egyaránt, a tűzlabdáinak pedig még a hegyek sem tudnak ellenállni.

Az istenfélő emberek természetesen félnek az isteneiktől, de ugyanúgy szerethetik is azokat. Félelmet kelteni persze jóval könnyebb, mint az emberek szeretetét kivívni, és ez nem csak a gyűlölet óriására vonatkozik. Doshin hatalmas lúdtalpakon lépked, ezért kisebb balesetek mindig előfordulnak. Ráadásul olyan suszter sajnos nem létezik, aki az ő méretében lábbelit készítene, úgyhogy az óriásunk mezítláb közlekedik, s időnként belerúg épületekbe, mire fájlalva a tyúkszemét hátrafele ugrál, s ilyenkor szintén összetaposhat néhány embert vagy akár épületet is. A kilapított áldozatok rokonainak pedig nehezen lehetne elmagyarázni, hogy csak merő véletlenségből „léptünk félre" (pontosabban a pereputtyuk fejére), szóval a mosolygós óriás is éppúgy gyűlöletet ébreszthet a hódolói körében, mint Jashin. Szó se róla, a szeretet és a gyűlölet egyformán a malmunkra hajthatja a vizet. Bizonyos szempontból mindegy, hogy pozitív vagy negatív érzelmeket táplálnak óriásunk iránt: mindkettő egyformán erősebbé teszi a belénk vetett hitet, s ezáltal növekszünk fizikailag is. A szeretetet szívek szimbolizálják, míg a félelmet és a gyűlöletet halálfejek, s mindig növekedünk egy fázist, valahányszor sikerül a képernyő keretét telepakolnunk valamelyikkel. Azt persze nem árt hangsúlyozni, hogy a növekedés a játékban nem az életcélunk, csupán eszköz ahhoz, hogy meg tudjunk mozgatni nagyobb objektumokat.

Az emlékművek

Akkor hát mi is egy óriás dolga? Megtehetjük, hogy törünk-zúzunk, de úgy nem jutunk egyről a kettőre. Jobban járunk, ha elkezdünk az emberek kedvében járni, s élletteret alakítunk ki a számukra. Az óriásunk rendelkezik azon képességgel, hogy bárhol megváltoztathatja a talaj szintjét: ez a legalapvetőbb és legsűrűbben használatos mozdulat. Miután eltüntettük a nemkívánatos hegyeket, vagy földterületeket varázsoltunk elő a tengerből, az odatelepülő emberek már tovább végzik a kisebb földmunkákat. Elsimítják a talajt és épületeket húznak: legelőször is lakóházakat építenek, aztán ültetvényeket létesítenek, amikor pedig már megteremtették az általános jólétet, akkor szabadidejükben egy emlékművet emelnek a falu főterén. A munkában a falu apraja-nagyja részt vesz, és jó esetben az emlékművet nekünk szentelik.

A játék célja tulajdonképpen nem más, mint hogy minél több ilyen emlékmű dicsőítse a nagyságunkat: magyarán egyáltalán nem mindegy, milyen emlékművek kerülnek felállításra. Először is egy kis virággal kell kedveskednünk az embereknek, különben csak egy értéktelen kőhalmazt tákolnak össze (amit

HONNAN IS JÖTT DOSHIN?

A Doshin the Giant tulajdonképpen nem egy új játék. Eredetileg a 64DD-hez készült, vagyis az N64-hez csak Japánban megjelent 64 Mbyte-os lemezegységhez. Kár, hogy a 64 Disk Drive kudarcnak bizonyult. Hosszú huzavona után 1999 végén, három évvel később dobták a piacra, mint ígérték, s akkor már a kutyát nem érdekelte – elvégre időközben a Capcom bebizonyította (a Resident Evil 2-vel), hogy egy hagyományos N64 cartridge-re is ráfér ugyanannyi adat, s az így nyert produktum nem kerül csillagászati összegekbe. A 64DD így végül a Nintendo másik melléfogásának, a Virtual Boynak a sorsára jutott: nagyon kevés játék jelent meg hozzá, úgyhogy alig ért meg egy évet, és a feledés homályába merült.




Kertészeti technikánk egészen sajátos


Kicsit kiültem napozni a "bícsre"


Rossz irányba haladt az építkezés, úgyhogy inkább lebontom







aztán rombolhatunk is le). Virágot úgy tudunk növeszteni, ha sok fát ültetünk egy helyre. (Egyszerre csak egy virág nevelhető, ezért ha már van egy a szigeten, a következő azonnal elsorvad.) A virág az építkezésnél hatással van az emberekre, s a segítségével művészi alkotás születik.

Miután megvan az első emlékművünk, a következő lépés az, hogy lehetőleg mindig más népcsoportok építsenek nekünk szobrokat, amit a népek keverésével tudunk elérni. Négyféle törzs él a szigeten, akiket a ruházatuk alapján tudunk megkülönböztetni: piros, kék, sárga vagy zöld színeket figyelhetünk meg rajtuk. Ahhoz, hogy keverni tudjuk őket, új falvakat kell létesítenünk. A teremtés folyamata ugyebár az Ószövetség óta ugyanúgy működik: először is kell egy férfiember, akit valami kietlen, lehetőleg a többi településtől távol eső környéken lerakunk (máskülönben visszasétál a sajátjaihoz), majd viszünk neki egy asszonyt. Ezzel a frigy megköttetik, s a párocska új falu építésébe kezd. Ha úgy tetszik, vihetünk oda még egy vagy két embert, s az így kialakított színarányok fognak majdan a falu zászlóin feltűnni. Ez pedig azért fontos, mert az emlékművek építésénél a színarányoknak megfelelően különböző alkotások készülnek. A főmenüben illetve a pause menüben találunk egy „Monument List" nevű pontot, amin szerepelnek a már meglévő emlékművek, ugyanakkor azoknak a körvonala is látható, amiket még meg kellene építtetnünk. Ami pedig még fontosabb: a körvonalak mögött az is jelezve van, hogy milyen összetételű falvak szükségesek az egyes formák elkészítéséhez – ez tehát tippként szolgál.

Egy átlagos nap

Miután egyre sokasodnak a falvaink, vigyáznunk kell azok megtartására is. Bármikor előfordulhat például természeti katasztrófa: tűz üt ki, viharfelhők közelednek, tornádó akarja elsöpörni a településeket, netán egy vulkán kitörésére lehet számítani. Az ellenintézkedés mindig elég egyszerű és ésszerű: például a tüzet eltapossuk vagy vizes árkot mélyítünk az útjába, a viharfelhőket lefejeljük, a vulkán kráterébe pedig csatornát vájunk, s úgy tereljük a lávát a lakatlan területek felé. Időnként a sziget féltékeny szellemei, a Nortyk is megkeserítik a napjainkat, akik az életerőt biztosító fákat próbálják elrabolni: velük Jashinként bánhatunk el. Mint ez utóbbiból is látszik, a Doshin és Jashin közti váltogatás nem szimplán arról szól, hogy jók vagy gonoszak akarunk-e lenni. A különböző helyzetek határozzák meg, hogy kit kell elővennünk. Jashin például nagyszerűen alkalmas arra, hogy a hétalvó falusiakat kizavarja reggelenként dolgozni, azonkívül ha nagyobb távolságokat kell átszelnünk, szinte nélkülözhetetlenné válik a mérföldes ugrása. Cipelni ugyan Jashin nem hajlandó semmit, viszont ha valahol vészhelyzet adódik, muszáj gyorsnak lennünk.

Amennyiben az emberek kedvében akarunk járni, úgy persze mindig Doshint kell választanunk. Hogy mit óhajtanak a kis semmirekellők, azt a fejük fölött megjelenő buborékok mutatják (akár a képregényekben), amikben ötfajta ikon rajzolódhat ki. Imádkozhatnak talajemelésért vagy süllyesztésért, fákat rendelhetnek, reklamálhatnak egy akadály miatt, vagy a virág hiányát jelezhetik az emlékművek építésénél. Ez minden. Látszólag nem túl sok, de néha bizony nehéz kitalálni, mit is akarnak. Például először fásítani szeretnének, viszont amikor ültetünk egy fát, hirtelen valami útban van nekik. Kiderül, hogy az imént lerakott fa helyén szeretnének építkezni, úgyhogy kicsit odébb rakjuk a dolgot, de még mindig útban van nekik valami. Végül csak rájövünk: maga Doshin akadályozza őket és félrevonulunk – végre mindenki boldog, s gyűlnek a szívek. E kis történet arra is rámutat, milyen könnyen kivívhatjuk a teremtményeink szeretetét, ami bizonyos trükkökre ad lehetőséget. Amikor valami akadályt görditünk a munkások elé, azt nem írják a számlánkra, viszont amikor azt eltakarítjuk, akkor rendkívül hálásak. Főleg ha több tucat ember dolgozik egyazon építkezésen, ezzel a módszerrel gyorsan lehet szíveket begyűjteni.

A növekedés eleinte csak arra jó, hogy a házakat fel tudjuk emelni. Ezek alatt gyakran találhatunk bónuszládákat, melyek szíveket, halálfejeket, fákat vagy embereket rejthetnek magukban. Gyakori növekedéssel később pedig olyan naggyá lehetünk, hogy kilógunk a képből, s maximálisan el kell távolítanunk a kamerát. Valóban óriási óriásként lecsökkennek a távok, és hatékonyabbá válunk – bár ugyanakkor egy faluba tévedve úgy érezhetjük magunkat, mint az elefánt a porcelánboltban. Még jó, hogy a végtelenségig nem nőhetünk, s rögtön rá is térek, hogy miért. A játékban az idő folyamatosan telik, noha azt nem jelzi ki semmi. Csak a nap állásából, vagy az árnyékokból tudjuk kikövetkeztetni, vajon mennyi van még az adott napból, s ez azért lényeges, mert minden nap új óriással kezdünk – természetesen egy „kicsi" óriással. A régi óriásaink teljesítményét a „Book of Giants" menüponttal nézhetjük meg: ez tehát egyfajta történelemkönyv.

A nintendós istenszimulátor

Az már nyilván a képeinkről is kiderül, hogy egy elég agyament japán játékról van szó – habár most a jó értelemben. Elég csak ránézni Doshin alakjára, aki az emberben azt a benyomást kelti, mintha egy hároméves kisgyerek rajzolta volna. Felettébb sajátos könyökizületekkel rendelkezik, úgyhogy amikor a karjait hullámoztatva épp „talajmunkákat" végzünk, a 80-as évek breaktáncosai elevenednek fel az ember emlékezetében. Mulatságos figura, annyi szent.

A hangok is elég komolytalanok. A normális hangeffektusok (például a tenger hullámzása) mellett gyakran hagyományos hangszerekkel próbálták előidézni a természetes zajokat: például az építkezésénél mintha egy xilofonon játszották volna el a kalapácsok csattogását. Ez a komolytalanság sajnos néha az elviselhetőség határát súrolja: az imitált madárcsipogásoktól biztosan falra mászik az, aki netán velünk együtt tartózkodik a szobában.

(*Ez alatt a teljes szerkesztőség értendő – a meggyötört szerk.*) A grafikát vizsgálva az biztos, hogy a Doshin the Giant nem az a játék, ami kihozza a GameCube-ból a maximumot. Ez egyrészt annak tulajdonítható, hogy tulajdonképpen egy régebbi játék (lásd a boxunkat) GameCube-átirata, másrészt annak, hogy a terep rendkívül rugalmasan alakítható, s az engine mintha nem lenne eléggé felkészítve erre a nehéz feladatra. A textúrázást bizony nem vitték túlzásba (noha azért az N64-es grafikán természetesen némileg javítottak), és folyamatosan megfigyelhető, hogy a különböző objektumok poligonjai egymásba csúsznak – például már Doshin lába is belesüpped a talajba. Utóbbi hiba még kirívóbb, amikor az óriással orra bukunk. Amikor ugyanis egy meredek hegyoldalból túl gyorsan akarunk leereszkedni, hatalmasakat tudunk zakózni, s a feltápászkodás animációjánál Doshin néha derékig is belehajol a földbe. Az esés mulatságos, ugyanakkor a látvány illúziórombolό.

Azonban mint sok-sok Nintendo játék esetében, úgy a Doshin the Giantnél is másodlagos szerepet játszik a grafika, tehát aki egy érdekes istenszimulátorra vágyik, egyáltalán nem tesz rossz lóra vele. Egy teljesen egyedi darab a műfajon belül: nem túl komoly, erőszakot csak minimálisan alkalmazó, akár gyerekeknek is ajánlható, azaz tipikusan „nintendós" istenszimulátor.

V.Z.
vzoli@ipma.hu



MELLETTE
- Óriásnak lenni jóleső érzés
- Lehet építeni, de rombolni is
- Nagyon praktikus kezelőfelület

ELLENE
- Túl lassú, néha már vontatott a játékmenet
- Nem változnak a célkitűzések
- Végig ugyanazon a szigeten ténykedünk

PEREPUTTY
- Pikmin – *Nintendo*
- Age of Empires 2 (PS2) – *Konami*
- Doshin the Giant – *Nintendo*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	62
HANG	68
SZAVATOSSÁG	75

ÍTÉLET

71

1 játékos PAL WWW.NINTENDO.COM



MÚLT HAVI JÁTÉKAINK NYERTESEI

Lords of the Rings-játék:
A helyes megfejtés: *Szarumán várát magyarul Vasudvardnak hívják.* (Elfogadtuk a Vasudvart is, de a Kürtvár az nagyon nem nyert…)
Lords of the Rings: The Two Towers PS2-játékot nyert:
Gebei Sándor, Komló

Resident Evil-játék:
A helyes megfejtés: *Csak Chris használhatja a lángszórót.* (A kérdés jellegéből adódóan elfogadtuk a napalmgránátot is, ami nem támadó fegyver.)
Resident Evil GC-játékot nyert:
Egyed András, Balatonfüred

FIFA 2003-játék:
A helyes megfejtés: *Roberto Carlos a Real Madridban focizik.*
FIFA 2003 PS2-játékot nyert:
Losonci András, Budapest

Dino Stalker-játék:
A helyes megfejtés: *a játék a Dino Crisishez kapcsolódik.*
Dino Stalker PS2-játékot nyert:
Ferencz Csaba, Mónosbél

Scorpion King-játék:
A helyes megfejtés: *a főellenség neve Magus.*
Scorpion King PS2-játékot nyert:
Vass Sándorné, Nagykanizsa



↗ Pörgés közben nincs ami megállít



↗ Mássz le rólam, nyamvadt hüllő!


↗ Itt most cserbenhagyásos gázolás várható


↗ Ha harc, hát legyen harc!


↗ Szörfdeszka törésteszt következik



Ne fesd a tasmán ördögöt a falra – mert lebontja!

TAZ WANTED

TÍPUS PLATFORM **KIADÓ** INFOGRAMES **FEJLESZTŐ** BLITZ GAMES **MEGJELENÉS** 2002.09.27. **PAL**

Az Infogrames legújabb platformjátékának főszereplője Taz, a tasmán ördög, aki főállásban a Warner Brothers Looney Tunes rajzfilmsorozatának egyik főszereplője. Talán kicsit kevésbé népszerű, mint Csőrike, Szilveszter vagy Dodó kacsa (*Nem igaz! Taz a legnagyobb király! – az összes szerk.*), ám szerény kommunikációs képességei, és féktelen természete ellenére – vagy talán éppen ezek miatt – elég jól beleillik az illusztris csapatba. A sztori szerint Taz számára ez a nap is a szokásos mederben folyik: hagyományos balfácán hebehurgyaságával tönkreteszi rajzfilmtársai napját – ám most sikerül a szokásosnál is jobban felbosszantania Risszrossz Samet, aki rögvest elfogja, majd kis magánállatkertjébe zárja barátunkat. Ám ami még rosszabb, Taz élete párja – a tasmán nőstényördög – is fogságba kerül, akit Sam egy kocsira pakol és az állatkert valamely félreeső zugába rejt el. Ez annyira feldühíti hősünket, hogy – a rá jellemző módon – bepörög, szétzúzza a ketrecet, majd párjának keresésére indul.

Miután megkapjuk Taz irányítását, Csőrike segítségével megismerkedhetünk Taz különleges képességeivel, melyek pontokba szedve a következők:

– Taz nem kifejezetten bőbeszédű lény, kommunikációs eszköztára csupán morgásokra és üvöltözésre korlátozódik, tehát ez utóbbit gyakorolhatjuk.

– Hősünk olyan, mint egy kisgyerek, legalábbis abból a szempontból, hogy bármit hajlandó a szájába venni, legyen az dinamit, vagy akár szemeteskuka – szerencsére a számára fogyaszthatatlan dolgokat általában kiköpi. Emésztéséről sokat elárul, hogy egy faládányi banánból a banánt köpi ki.

– Mint fajtájának minden példánya, Taz is hiperaktív, így forgószélként tud pörögni mindaddig, míg kedve tartja – vagy meg nem állítja valami.

– Bár elsőre nehéz elhinni, valamiféle rokonság csak lehet Superman és Taz között, hisz mindketten előszeretettel használnak telefonfülkéket átváltozásaikra. Taz így nem csak új külsőt – pl. snowboardos, gördeszkás, pizzafutár – ölt, hanem új, spéci képességet is kap, melynek segítségével elsősorban a reá vadászó parkőröket teheti ártalmatlanná.

Nos, ha végeztünk a gyakorlással és veterán tasmán ördög módjára ugrálunk, pörgünk, illetve üvöltünk a megfelelő helyzetekben, neki is vághatunk az igazi kalandoknak. Minden pályán az alapvető célunk a hét darab, Taz elfogására biztató plakát megsemmisítése lesz. Ezek igen érdekes helyekre kerültek (pl. egy szakadék felett billegő autó hátuljára, vagy egy medvék által őrzött kaptár oldalára), és az elpusztításukhoz szükségünk lesz Taz minden képességére. A plakátok eltüntetéséért darabonként 1000 $ üti Taz mancsát, ám ha sikerül a kék ruhás, lepkefogó-hálós pasinak elkapnia Tazt, akkor amellett, hogy kis időre (az első pörgésünkig) ketrecbe kerülünk, még 500 $-t el is bukunk – úgyhogy csak óvatosan: minél előbb próbáljunk megszabadulni a gazoktól. Bármennyire is gyors a tasmán ördög, a magasugrás nem az erőssége. Ezért, ha magasra kell felugrania, akkor külső segítséget (autógumi, majmok) kell igénybe vennie. Ha nem találnánk a plakátokat, illetve nem lelnénk meg elpusztításuk módját, akkor rendelkezésünkre áll egy térkép is, mely nemcsak megmutatja, hogy az adott pályán merre találhatóak a plakátok, de még megsemmisítésükhöz is tippet ad. Minden pályán vannak másodlagos feladataink is, ezek: 100 szendvics összeszedése, a pályán lévő megsemmisíthető dolgok (ládák, bokrok, fák, kukák stb.) elpusztítása, illetve az arany Rissz-rossz Sam figura megtalálása.

Az eddig leírtakból gondolom sejthető, hogy a Taz Wanted egy tipikus, hagyományos platformjáték. Semmi forradalmian új nem található benne, ám a stílus elemeiből jól építkeztek, a játék meglehetősen szórakoztatóra sikerült. A pályák kellőképp nagyok, bonyolultak és izgalmasak. A sztori – mint a kategóriában általában – elég gyengécske, jó, ha egy epizódnyi rajzfilm kijönne belőle. De miképp a Looney Tunes rajzfilmek sem tartoznak a leglátványosabbak közé, úgy a Taz Wantedtől sem várható el a PS2-játékok között. A fejlesztők célja gyaníthatóan a rajzfilmek képi világának a konzolra történő átültetése lehetett. Ez mondjuk sikerült is, noha kicsivel több effektet azért elbírt volna még a játék. Ritkaság, ám a kameramozgatással viszonylag kevés gond van, összesen csak egy-két helyen (pl. medvebarlang) tapasztalható, hogy pár pillanatig semmit nem látunk Taz ügyködéséből. A zene és hang terén nagyjából minden rendben, a szinkronhangok is meglehetősen hasonlítanak a rajzfilmben hallhatóakra. Nem ez az első és valószínűleg nem is az utolsó játék Taz főszereplésével, a „kissé" furcsa, hiperaktív tasmán ördög ugyanis ideális figura egy platformjátékhoz. Jelen esetben is egy kellemes és jópofa játéknak örülhetnek mind a platformjáték, mind a rajzfilmek rajongói. Jó látni, hogy van olyan kiadó, amely vigyáz arra, hogy az általa birtokolt licencből fogyasztható játékok készüljenek.



Draco
draco@chello.hu

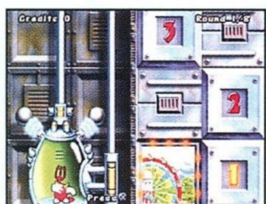
MELLETTE	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK	ÍTÉLET
Jól megszerkesztett pályák Jópofa animáció Hozza a rajzfilm hangulatot	Jak and Daxter – *Sony* Crash Bandicoot – *Universal Interactive* Taz Wanted – *Infogrames*	GRAFIKA 67 HANG 74 SZAVATOSSÁG 70	76
ELLENE			
Kissé egyszerű grafika Lehetne effektgazdagabb Nem túl bonyolult játékmenet	1 játékos PAL	WWW.BLITZGAMES.COM/TAZWANTED/	


Hiába ugrálsz, kiskoma – lemaradtál!


Tojásunk ma kirobbanó formában van


Itt még egyenlő pályák, egyenlő esélyek

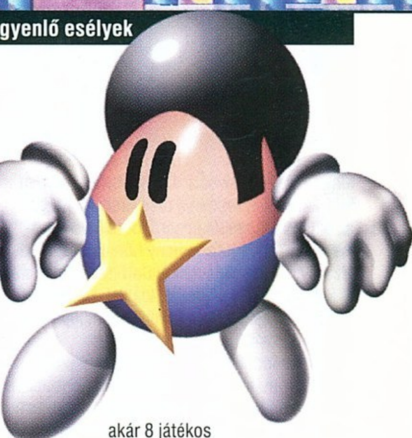






Vigyázzunk a tojásainkra!

EGG MANIA



TÍPUS LOGIKAI/ÜGYESSÉGI **KIADÓ** KEMCO **FEJLESZTŐ** HOTGEN STUDIOS **MEGJELENÉS** 2002.09.27. **PAL**

Szerencse, hogy a rengeteg nagy költségvetésű, csillogó-villogó grafikával rendelkező játék árnyékában van helyük jópofa kis logikai játékoknak is. Sőt, komoly igény mutatkozhat rájuk – legalábbis a megjelenésekből erre lehet következtetni, hisz az előző számban foglalkoztunk a Super Bust-a-Move 2-vel, most pedig itt a Kemcotól az Egg Mania: Eggstreme Maddness. E játékok közös jellemzője: a könnyen elsajátítható, egyszerű, ámde szórakoztató játékmenet, és – főleg a többjátékos üzemmód miatt – a végtelenségbe nyúló szavatosság. Eme paramétereknek az Egg Mania tökéletesen megfelel, ezért az átlag konzolhasználóktól fiatalabb korosztálynak illetve, az idősebbeknek – akiknek már nincs ideje, vagy kedve hosszú órákat eltölteni a PS2 mögött – is ajánlható.

Főszereplőink per pillanat nem túl szabványosak – lévén tojások. A játékot elindítva először is saját tojást kell választanunk a terjedelmes választékból, mely a baseballsapkás tojástól a páncélos tojásig tart – sőt az igazán megszállott tojásrajongók extra tojásokat is előhozhatnak, ha elég ügyesek. (Mi az ördögfióka egy korábbi megjelenési formáját – az ördögtojást – választottuk.) Feladatunk amolyan inverz Tetrist játszva, minél nagyobb építményt összehozni a lepotyogó építőelemekből, hogy feljussunk a pálya legtetejére. Ezt leginkább mégis Tetrises módon érhetjük el, azaz úgy építkezve, hogy az elemek egymásba illeszkedve teljes sorokat alkossanak. Ez két okból is fontos: bár hagyhatunk lyukakat az építményben, ha ezekből túl sok lesz, az épület stabilitása veszélybe kerül, remegni kezd, majd egészen addig, ahol a hibát elkövettük, leomlik – és persze kezdhetjük elölről. A másik nyomós érv pedig az, hogy a befejezett sorokért bónusz-kockákat kapunk, amelyek száma megegyezik az utolsó behelyezett építő elem azon kockáinak számával, amelyek befejezték a sort – huh, ez így elég bonyolult, ám mindezt látva a játékban egyketőre érthető lesz. A bónusz-kockák mindig a bal oldalon jelennek meg, így ha jó ütemet kapunk el, nekünk csak a jobb oldalt kell építenünk, a bal pedig épül magától (kéretik ebből semmiféle napi politikai felhangot kiérezni!). Az építőelemek a jobb paszentosság kedvéért forgathatóak, illetve ha épp sehova nem passzol az, ami a kezünkben van, akkor el is lehet dobni.

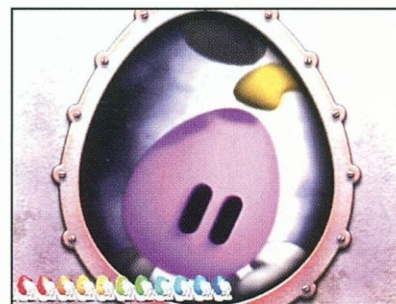
Az építőelemeken kívül számos extra is potyog felénk, mint például a kalapács vagy a villám, melyekkel a rivális tojást lehet lebucsкáztatni az építményéről; a bomba, mellyel akár ki is robbanthatunk egy darabot a konkurens készülő tornyából; esetleg a cement, mellyel többkockányi, bármilyen formájú lyukat is el tudunk tüntetni az építményen (igaz, az ezzel befejezett sorokért nem kapunk bónuszkockákat). A pályákon feltűnnek zavaró elemek is, melyeknek szintén a munka hátráltatása a céljuk. Ilyen például a cápa, ami lerántja a tojásunkat az alul hullámzó vízbe, vagy a madár, amely elcseni a kezünkben lévő építőelemet. Ha a felépítmény elég szilárd, és közel járunk már a célhoz, akkor a stabilitással már nem kell foglalkoznunk, gyorsan építsünk egy vékony tornyot és már miénk is a győzelem.

Többféle játékmódot is kipróbálhatunk, ám például az, ahol még gépi ellenfelünk sincs, totál bukta – nem is érdemes belevágni. A bombázós mód talán a legviccesebb: ebben nem is az építkezés a lényeges, hanem az, hogy mindketten egy adott magasságú építménnyel kezdünk, és szinte csak bombák potyognak az égből (legalábbis eleinte), a cél pedig az, hogy ezek segítségével előbb romboljuk le az ellenfél felépítményét, mintsem ő rombolná le a mienkét. A bombák eldobás után csak egy bizonyos idő után robbannak fel, így előfordulhat, hogy csak egy-két passz után detonálódnak, ráadásul valakinek a kezei közt, aki persze rögtön lepottyan a vízbe – ezáltal a másik szabad kezet kap pár pillanatra a pórul járt fél építményének leamortizálásához. A különböző játékmódokból akár bajnokságot is lehet indítani, amelyekben akár 8 játékos is megküzdhet a legkeményebb tojás kitüntető címért.

Az Egg Mania látványvilágáról és hanghatásairól nem mondható el, hogy különösebben kiemelkedő színvonalúak lennének, de ez ebben a kategóriában nem is alapkövetelmény – itt a játszhatóságon és a szavatosságon van a hangsúly. E játék láttán nem fog padlóig zuhanni az álla senkinek, ám arra remekül alkalmas, hogy hosszú időn keresztül több játékos kedvű embert is elszórakoztasson, közéjük sorolva a nagyit is. Mindenkinek, aki ezt el tudja fogadni, illetve a logikai játékok rajongóinak abszolúte kötelező darab.

(Megjegyzés: az Egg Mania: Eggstreme Madness a játék USA-verziójának címe, a PAL-verziókat valamilyen titokzatos okból GameCube-on és PS2-n is Eggo Mania címmel adták ki.)

Draco
draco@chello.hu



MELLETTE
- Többféle játékmód
- Lehet egymás ellen is játszani
- Könnyen elsajátítható játékmenet

ELLENE
- Szegényes grafika
- Miért pont tojások, könyörgöm?!
- Kicsit gyengébb koncepció, mint a Bust-a-Move

PEREPUTTY
- Super Bust-A-Move — *Ubi Soft*
- Egg Mania — *Kemco*
- Tetris Worlds — *THQ*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	55
HANG	65
SZAVATOSSÁG	85

ÍTÉLET 80

2 játékos NTSC WWW.KEMCO-GAMES.COM

A gyengébbik nem gyengébb mutatványai

CHASE HOLLYWOOD STUNT DRIVER

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** BAM! **FEJLESZTŐ** I- IMAGINE **MEGJELENÉS** 2002.09.25. **NTSC** 2002.09.20. **PAL**



Az anyósülésen Al Capone, a volánnál Al Caponé



Mint látható, ezt az autót nem igazán repülésre tervezték



Ez a szemét zöldséges vágott át a múltkor fél kiló naranccsal!

A filmes szakmában sokszor csak a legelszántabbaknak és legtehetségesebbeknek adatik meg az, hogy igazi hollywoodi sztárokká váljanak, és nevük ott díszelegjen az igazi nagy csillagoké közt. Meglepő módon főhősnőnk, Chase Corrada nem egy romantikus filmben, és nem is egy bugyuta tini-vígjátékban szeretne szerepet vállalni – a fiatal és szexi hölgy álma, hogy hollywoodi szuperprodukciókban kaszkadőrként mutassa meg tudását. Maga az alapötlet egyáltalán nem mondható forradalminak, ugyanis a néhány hónappal ezelőtt kizárólag PS2-re megjelent Stuntman is hasonló koncepción alapult – de legalább mostantól az Xbox-tulajok is kedvükre játszhatják a kaszkadőrösdit.

A játékmódok közül a Challenge nem egy nagy durranás: itt kapott helyt a Jump (buszokat kell átugratnunk), a Stunt (ami különböző trükkök bemutatására szolgál), majd végül a Race versenytípus (itt Rick Baent, a jelenlegi favoritot kell legyőzniegy versenyautó volánja mögött ülve). Utóbbi kettő csak a játék előrehaladtával aktiválódik, az elsővel pedig dögunalmassága miatt sajna nincs túl sok értelme játszani.

Karrier indításakor négy, egymástól teljesen különböző akciófilmben kell hajmeresztő trükköket bemutatnunk, melyhez összesen 16 pálya áll rendelkezésünkre. A forgatókönyv minden filmnél más és más, ebből következően a feladatok is változnak (amit csak jókedvében állít az ember, mert sokszor egymásra nagyon is hasonlító mutatványokat kell végrehajtanunk – csak éppen különböző filmekben). Ezek olyasmik lesznek, mint telefonfülkék felborogatása, civil autók összetörése, két kerékre állás vagy akár az ugratókon bemutatott dupla csavar. Helyszínenként általában 6-8 trükköt kell elvégeznünk. Egyszerre szinte lehetetlen – főként első nekifutásra – végrehajtani őket, úgyhogy többször neki kell majd állnunk, épp ezért rendes dolog volt a készítőktől, hogy a már teljesített részfeladatokat nem kell újra elvégezni (elvégre azt már úgyis felvették, majd oldja meg a vágó a továbbiakat). Minden teljesített szakasz után pontokat kapunk, melyekkel új járműveket, ill. a soron következő pályákat aktiválhatjuk. Érdemes tudni továbbá azt is, hogy nem kell minden filmrészt 100%-osan teljesíteni, a lényeg, hogy a továbbjutáshoz szükséges pontszám meglegyen.

Kezdésként egy 1920-as évekbeli amerikai gengszterfilmben kell helytállnunk. A második film a nyolcvanas évekbe kalauzol minket, különböző járgányokkal (pick-up, háromkerekű fagylaltoskocsi, homokfutó, gyorsasági motor) kell a küldetéseket teljesíteni. Véleményem szerint a harmadik „pályanégyes" a legdögösebb, itt amolyan Mad Max-stílusú filmeket idéző helyszíneket kell bejárnunk, igen szépen kivitelezett járgányokkal. Az utolsó, James Bond kalandjainak hangulatát idéző forgatókönyv pedig már egy meglehetősen körülményes küldetéssorozat. A negyedik film (összességében a tizenhatodik szakasz) teljesítése után megnézhetünk egy videót, melyben hősnőnk és nagy vetélytársa, Rick Baen egy utcai autóversenyen vesznek részt, amiről a nemrégiben vetített Driven mozi juthat eszünkbe. Hogy kettejük közül ki lesz a győztes, az a frissen aktiválódott Race Challenge módban derül ki.

A forgatási helyszínek és a járművek egyébként változatosak. Az autók ill. motorok (amik kitalált neveken futó, nem licencelt márkák) szépen csillognak, villognak – ugyanakkor erőteljesen rongálódnak is (a sérülési modell mondjuk érdekes: úgy repkednek az alkatrészek, mintha műanyag játékautókkal karamboloznánk). A forgalomban résztvevő többi jármű szintén elég jól klappol. A pályák hátterei viszont kissé rondák: rengeteg az illesztési hiba, csúnyák a textúrák. Talán egyedüli kivétel ez alól a harmadik film – de ez sem mérhető mondjuk a Wrecklessben látottakhoz. Az irányítására nem lehet panasz, egyszerű, de ugyanakkor élvezetes a navigálás, a motorok életszerűen más vezetési technikát igényelnek, mint a négykerekű járművek (habár az azért furcsa, hogy lehet velük tolatni…).

A Chase legnagyobb hibája (a közepes szintű grafikája mellett) minden kétséget kizáróan az, hogy elképesztően rövid. Szó mi szó, kevés ez a 16 pálya – néhány óra alatt végigjátszható, és sajnos nincs is miért újra kezdeni. Az ötletes küldetések és a folyamatos akciók ugyan első nekifutásra kellőképpen ösztönzik a játékost, de ugyanakkor az is tuti, hogy a Stuntman ennél jóval összetettebb és hosszabb volt. Ez pedig alaposan lerontja az amúgy hangulatos játék összképét. Az I-Imagine alkotása lehetett volna akár egy Stuntman-killer is a konkurrens konzolon – de így, ebben a formában „egy kicsit" alulmaradt.

Z.G.
corgan@freemail.hu



Az ugrás végén a kikötőben kötünk ki



Versenyben egy rakétával

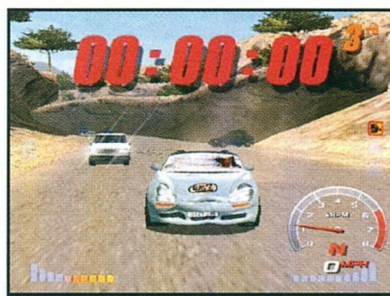


Mi van, kekeckedsz velem?

MELLETTE	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK	ÍTÉLET
Változatos járművek és küldetések	Wreckless – Activision	GRAFIKA 70	68
Pörgős játékmenet	Stuntman (PS2) – Infogrames	HANG 73	
Könnyű kezelhetőség	Chase – Bam!	SZAVATOSSÁG 50	
ELLENE			
Nagyon rövid			
Csúnyák a textúrák			
Kevés játékmód	4 játékos	PAL	WWW.BAM4FUN.COM



↗ Egy ilyen áramvonalas autóval élvezet "száguldani"



↗ Ez a kabrió a szokásosnál is huzatosabb



↗ Úgy fest, buktam az első helyet...







■ Egy nagypályás autóverseny kispályás változata

GUMBALL 3000

TÍPUS AUTÓVERSENY **KIADÓ** SCI **FEJLESZTŐ** CLIMAX **MEGJELENÉS** 2002. 09. 20. **PAL**

Talán néhányan emlékeznek még az Ágyúgolyó Futam című filmre a '80-as évek elejéről, amely nagy vonalakban arról szólt, hogy néhány sebességmániás emberke különböző extrém autócsodákkal benevezett egy illegális autóversenyre. A száguldozás egyaránt zajlott autópályákon, hegyi szerpentineken, vagy akár forgalmas városokban is, az útvonal pedig több államon keresztül vezetett – így jó néhány napba beletelt a verseny teljesítése. A versenyre, de főleg a sebesség-túllépésre persze a rend éber őrei is felfigyeltek, úgyhogy néha csúnyán belerondítottak a pilóták addig elért eredményébe. Ezt irigyelte meg néhány mókás kedvű, ultragazdag emberke, és 1999-ben feltámasztották a film alapjául szolgáló versenyt Gumball 3000 néven – méghozzá a való életben! Erre az azóta is futó – és félig-meddig illegális – versenysorozatra épül a játék is.

Induláskor 3 játékmód áll rendelkezésünkre: a standardnak számító időpróba és a többjátékos-mód mellett per pillanat Spirit of Gumball névre hallgat a tulajdonképpeni bajnokság. Elindításakor el kell döntenünk, hogy milyen típusú járművel indulunk neki a versenynek. Választhatunk sportkocsit, terepjárót, „exkluzív szuperautót" (ezek a legdögösebb aszfaltszaggatók) vagy akár mezei szériaautót. Sajnos egyikük sincs licencelve, így kamu neveken futnak. (A játék végén összesen mintegy 40 járgány lesz választható, ezeket azonban a versenyek megnyerésével meg kell nyitnunk.) A tényleges futamban a 21. helyről kell előreverekednünk magunkat. Ez így első blikkre egyszerűbbnek tűnik, mint az valójában: a készítők egy kicsit megtréfáltak minket, mert szakaszonként csak két ellenfelünk lesz – azaz ha közülük elsőként érünk be, akkor is csak két helyet ugrunk előre az összesített ranglistán. Az első pár etap alatt ugyan még meglehetősen könnyű elsőként befutni a célba, ám a harmadik pálya után már kőkemény feladat elé állítanak minket.

↘ Ha odalépünk, még odaérünk Woodstockba!

A verseny Nyugat-Európában zajlik (már Ausztria sincs rajta a játékban szereplő térképen), méghozzá számos országon keresztül – ebből következően elég változatos a terep. Az országok közt megtalálhatjuk Angliát, Spanyolországot, Olaszországot, Németországot vagy akár Svájcot. Minden szakasznak megvan a maga sajátossága: Svájcban az állandó havazás, Spanyolországban az erőszakos rendőrök, Angliában pedig ugye a fordított forgalom nehezíti az előrébb jutást. A verseny időre megy, az autós-játékokból már jól ismert ellenőrzési pontokat kell időben elérnünk. Némi „csalással" azért (pályától függetlenül) élhetünk: ugyanis a néha 90°-os kanyarokat lazán lerövidíthetjük némi útvonal-módosítással. Amennyiben ezeket a kerülőutakat, rövidítéseket időben észre-, és használatba vesszük, bátran elfelejthetjük a kacskaringós szakaszokat. Arra viszont készüljünk fel, hogy sokszor még így is komoly fejfájást okoz a checkpointok elérése, ami azért elég nagy hiba. A játék egész egyszerűen túl nehéz lett (ugyebár az Acclaim pontosan emiatt kapott negatív kritikákat a Burnout első részéért). Ennek tetejében jönnek a fejfájásunkat csak tovább fokozó zsernyákok, akik sokszor nekünk hajtanak és hamar leamortizálják a kocsinkat – ebben az esetben bizony kezdhetjük elölről az egész szakaszt. Ezer szerencse, hogy ha ügyesek vagyunk, könnyedén lerázhatjuk őket – lévén a Gumball mesterséges intelligenciája igencsak butuska. Az eszeveszett versenyek között néha kapunk extra feladatokat is: például egy sportkocsival időre kell felszedni a tesztpályán elhelyezett slusszkulcsokat, közben pedig a bójákat is kerülgetni kell. Újabb autókat gumball kártyák megszerzésével lehet aktiválni. Ezeket célba éréskor kapjuk, és a Gallery módban tekinthetjük meg (a rajtuk szereplő lenge öltözetű hölgyek viszont mindenképpen megérdemelnek egy kósza pillantást!).

Az érdekes lehetőségek ellenére sajnos a játék nagyon gyengére sikerült. A pályák grafikája nem egy nagy durranás, a járművek törési modellje siralmas (egy-egy ütközés után autónk össze-vissza pörög a levegőben, mint a ringlispíl), az autók mozgásának fizikai modellezése pedig túlságosan egyszerű és egyáltalán nem életszerű – szóval egy kicsit túlontúl arcade stílusú is a játék. A verdák hangja a boldog '80-as éveket idézi – legalábbis ami a technikai színvonalat illeti. Az AI is tök hülye: a zsarukat simán le lehet rázni, az ellenfelek néha maguktól lelassulnak, aztán ha megelőztük őket, minden indok nélkül könnyedén visszaveszik előző pozíciójukat. Hiába tehát a sok jármű és a változatos pályák – ez összességében édeskevés a mai követelményekkel szemben. Az azért tetszett, hogy a pályák között a valódi versenyből kiollózott videofelvételeket láthatunk.

Fanatikusok kipróbálhatják még a kétjátékos-módot, vagy a 32, illetve 73 kártya megszerzése után aktiválódó Gumball Squad és Gumball King játékmódokat. Bár nem hinném, hogy valaki is megnyitja ezeket, lévén ezek elérése nagyon hosszú időbe telik – és azért ennyire nem szórakoztató ez a játék. Kb. húsz perc elteltével válik unalmassá és érdektelenné – mondom ezt annak ellenére, hogy személy szerint nagyon csípem az autóversenyeket. Egy pozitívuma van csupán: néhány perc erejéig visszaadja a film hangulatát. Akik pedig valami hasonló játékra vágynak, azoknak a havi termésből sokkal inkább javaslom a Burnout 2-t vagy a NFS: Hot Pursuit 2-t, mert azok jóval magasabb színvonalat képviselnek.

Z.G.
corgan@freemail.hu

MELLETTE
- Változatos helyszínek
- Sok megnyerhető járgány
- Jópofa átvezető filmek

ELLENE
- Igencsak közepes grafika
- Életszerűtlen ütközések
- Nagyon hamar unalmassá válik

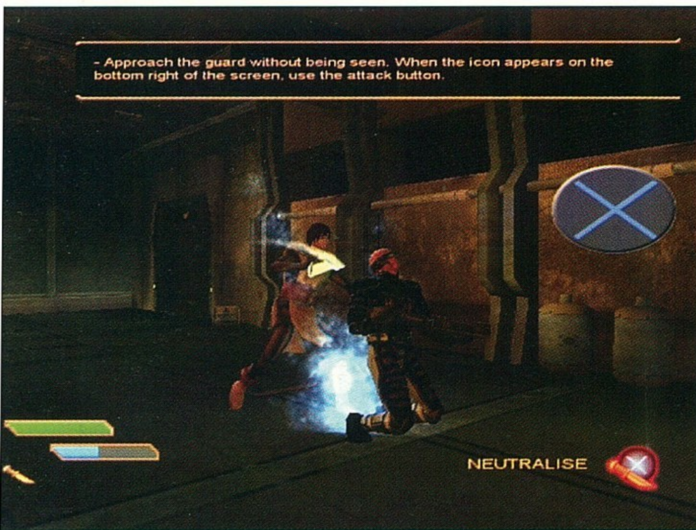
PEREPUTTY
- Burnout 2 – *Acclaim*
- NFS: Hot Pursuit 2 – *Electronic Arts*
- Gumball 3000 – *SCi*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	61
HANG	65
SZAVATOSSÁG	53

ÍTÉLET 55

2 játékos PAL WWW.SCI.CO.UK



A gyakorlópályán kiderül, hogy mit hívnak itt "semlegesítés"-nek



Újabb Harkonnen minősült át vizesflaskává



A vér nem válik vízzé - a mondás itt nem igaz







Ez a dűne kissé laposra sikeredett

FRANK HERBERT'S DUNE



TÍPUS AKCIÓ/KALAND **KIADÓ/FEJLESZTŐ** CRYO **MEGJELENÉS** 2002.09.27. **PAL** 2002.11.22. **NTSC**

Frank Herbert Dűnéje – pontosabban Dűne-ciklusa – méltán az egyik legismertebb és legnépszerűbb a sci-fi irodalomban, mert egyedi univerzumával, karaktereivel és történetszövésével sikerült megreformálnia a műfajt. Film, tv-sorozat és számos eddig megjelent játék jelzi, hogy a Dűne hálás és megfelelő téma az adaptálni vágyók számára. Volt már ilyenből sikeres, volt már bukás – az pedig mindjárt kiderül, hogy a DreamCatchernek milyen "felépítményt" sikerült a könyv nyújtotta biztos alapokra építenie. A játék megpróbálja követni a könyv cselekményeit (amit mindenki ismer, de azért mi most átismételjük), ennek megfelelően az Atreides-ház oldalán találjuk magunkat. Császára – aki a nagy nemesi házak segítségével uralkodik a galaxisban – döntése értelmében az Atreides-ház hűbérbirtokul megkapja az Arrakis nevezetű bolygót, azt a planétát, ahol a Fűszer nevű, igencsak értékes anyag egyedül terem meg a világegyetemben. Ám a bolygó előző urai a velejükig romlott Harkonnenek voltak, akik az Atreidesek ősi ellenségei – így hát semmi kétség afelől, hogy nem fogják annyiban hagyni kis kincsesbányájuk elvesztését. Az Atreideseknek a sivataglakó, bennszülött fremenekkel (akik rengeteg borsot törtek a leigázásukra törekvő Harkonnenek orra alá) is sikerül normális kapcsolatot kialakítani. Ekkor azonban a Harkonnenek lecsapnak, az Atreides-házat gyakorlatilag megsemmisítik, vezetőjét, Leto herceget elfogják. Ám fiának, Paulnak és feleségének, Jessicanak sikerül elmenekülnie és felveszik a kapcsolatot a fremenekkel. Náluk Paul hercegből Muad'Dib lesz, a fremenek Messiása, aki az Arrakis poros és száraz bolygójából paradicsomot hivatott teremteni.



Paul Muad'Dib történetét fogjuk tehát végigkísérni, ezért jó, ha megismerkedünk a lehetőségeinkkel és Paul képességeivel, amire leginkább a gyakorló mód alkalmas. Használjuk ki a lehetőséget, mert a küldetések lesznek annyira nehezek, hogy gyakorlatlanul megszenvedjünk velük. Az már a tréning során is kiderül, hogy a kalandjáték besorolás nem teljesen állja meg a helyét a játékkal kapcsolatban, hiszen – a párbeszédek ellenére is – leginkább egy Tenchuba oltott Tomb Raiderre emlékeztet.

A történetbe Paul és Jessica elmenekülésekor kapcsolódunk be. A feladatunk biztos menedéket találni a közelgő vihar és a férgek elől. Biztosan lesznek olyanok, akik már a gyakorlás alatt abba fogják hagyni a játékot. Tudom, hogy szinte minden third-person játékot lehet kritizálni a kameramozgatása miatt, szinte beletörődtem már, hogy nem lehet "tökéleteset" alkotni e téren, de ennyire csapnivalóan vacakkal még nem találkoztam.Ezek után kicsit ugrunk az időben pár évet, a fremenek befogadják Pault és Jessicat, megszületik és felcseperedik a néhai Leto herceg lánya, és megkezdjük az Arrakis visszaszerzésére irányuló offenzívánkat – közben pedig a nemes Atreides hercegből a fremen Muad'Dibbé leszünk. Az elkövetkező küldetéseinkben leginkább lopakodásra, különleges képességünkre, a Hang használatára, illetve az általunk forgatott fegyverekre lesz szükségünk. Egy ilyen sivatagos helyen, mint az Arrakis, a víz maga az élet. A játékban ez úgy nyilvánul meg, hogy kapunk két kijelzőt, amelyekből a felső Paul életerejét, az alsó a nála lévő víz mennyiségét jelöli. Az utóbbiból tölthető az előbbi, vizet pedig kétféleképp nyerhetünk: vagy találunk valahol, vagy késünkkel eliminálunk egy ellenséget. A könyv néhány elemét igen jól adaptálták a játékba, mint például, amikor lézerrel próbálunk pajzsmező által védett emberre lőni. (Azért ezt lehetőleg ne egy küldetés végén próbáljuk ki, mert igaz, hogy az eredmény a PS2-ből egy látványos effektet, belőlünk viszont valószínűleg csak néhány jelzős szerkezet fog kiváltani.) Ennyi tudás a kezelés rejtelmeiről a gyakorlás után bőven elegendő is.

A játék története – értelemszerűen, hisz követi a könyv cselekményét – lineáris, és hogy továbbjussunk, mind a hét küldetést teljesítenünk kell benne (felrobbantani egy fűszerszállítót, megölni valamelyik gaz Harkonnent satöbbi). Ez néha nehéznek tűnhet majd, mert mentés csak egy befejezett küldetés után megengedett, igaz ekkor automatikusan megtörténik. A küldetéseink során megfejtendő rejtvények nem túl bonyolultak, olyan kaliberűek, mint amilyennel a gyakorlásban is találkozhattunk.

A grafikai megvalósításra – a kameramozgatáson kívül – különösebb panasz nem lehet. A sivatagi tájak és a többi helyszín is viszonylag jól eltalált, habár mondjuk Paul figurája szerintem inkább egy főiskolás amerikai focistára emlékeztet, mintsem arra a képre, ami a könyvek (vagy akár a film) alapján kialakult bennem, de ez persze szubjektív dolog. Ami még nem igazán jött be a játékban, hogy ráaggatták a kalandjáték címkét, amire mindössze annyi alapjuk volt, hogy lenyomhatunk pár dialógust két falka Harkonnen-bérenc kiirtása közt. Tehát minden Dűne-rajongó legyen tisztában azzal, hogy kb. ennyi "kalandozást" kap a pénzéért, ha a játék beszerzése mellett dönt. Amúgy akciójátéknak elmegy, a hibái ellenére el lehet vele bíbelődni egy darabig – ám nem kell nagy látnoki tehetség ahhoz, hogy az ember megjósolja: a könyvvel ellentétben ez a játék nem lesz stílusteremtő klasszikus.

Draco
draco@chello.hu

MELLETTE
- Dűne-univerzum
- Hangulatos megjelenítés
- Akciójátéknak megfelel

ELLENE
- Szörnyű kamerakezelés
- Az alaptörténet többet érdemelt volna
- Mire föl nevezik ezt kalandjátéknak?

PEREPUTTY
- **The Thing** *Universal Interactive*
- **Frank Herbert's Dune** *Interplay*
- **Run Like Hell** *Interplay*

ÖSSZETEVŐK
GRAFIKA	72
HANG	70
SZAVATOSSÁG	40

ÍTÉLET
65

1 játékos PAL DUNE.CRYOGAME.COM



↗ Csak semmi lökdösődés, mindenki sorra kerül!



↗ Állj! Jogosítványt és forgalmit kérem ellenőrzésre!





■ Szakképzett robotirtó kerestetik, azonnali belépéssel!

TERMINATOR DAWN OF FATE

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** INFOGRAMES **FEJLESZTŐ** PARADIGM ENTERTAINMENT **MEGJELENÉS** 2002.10.25. **PAL** 2002.09.18. **NTSC**

A 2027. évben az emberiséget történelmének legsúlyosabb katasztrófája sújtja: saját teremtményei tervezik és szervezik módszeres likvidálásukat. A gépek megelégelték a faék feltalálása óta tartó rabszolgaságot, és a világ legfejlettebb mesterséges intelligenciájának vezetésével egykori áramadó gazdáik kezébe haraptak. A globális atomháború csupán az első lépés volt az elszánt mesterséges intelligencia tervében – ám az emberek sem adták olcsón kisszerű életüket. Egy karizmatikus vezető, John Connor mögé felsorakozva, Tech Com néven szervezték meg a humán ellenállást. A Skynet, azaz az MI hamar kikombinálta, hogy eme kulcsfigura legnemesebb szerveinél lehet megszorongatni a rebelliót. Amikor sem az embernek álcázott kiborg orgyilkosok, sem az elsöprő erejű ostrom nem hozták meg a várt eredményt, a fifikás masina végül a fogamzásgátlás mellett döntött. Személyi időgépével visszaküldte egyik masináját, hogy még a fogantatás előtt végezzen a kedves mamával, Sarah Connorral…

Az Infogrames jóvoltából immár PS2-n és Xboxon is élvezhetjük a klasszikus film feldolgozását – mégpedig úgy, hogy pont a filmben olyannyira keveset láttatott jövőbeni események kerülnek előtérbe. A külső nézetű shoot'em up-stílusú játékban sajna csak az emberek táborát gyarapíthatjuk, bár ez – ismerve a hollywoodi dramaturgia kliséit – egyáltalán nem meglepő fordulat. Három különböző karaktert irányítva, tíz küldetésen át szerelhetjük szét a Skynet ellenünk küldött teljes robothadseregét, az időgépet, végül magát a hatalomvágyó komputerszörnyet, no meg a sunyi időutazót. A karakterek közül egyedül Kyle Reese-nek van némi köze a Terminator-mondakörhöz, a tetovált afroamerikai izomkolosszus, Justin Perry és a harcias gyevocska, Catherine Luna pusztán a Paradigm agyszüleménye. "Szerencsére" egyelőre nem gáz, hogy még nem ismerhettük meg őket, megjelenésükön kívül gyakorlatilag semmiben nem különböznek egymástól.



↘ Légvédelemre nem számítottál, mi?

Aminek láttán azért az ember nem ugrik a plafonig örömében, mert – finoman fogalmazva – nem ez az egyetlen monotóniára utaló jel a játék folyamán. A küldetések is rendkívül változatosak, "a lőj szét mindent a folyosón"-tól a "lőj szét mindent a teremben"-en át, egészen a "lődd szét azt a bazi nagy gépet, ami a szemközti falon át gurult be a szobába"-ig igen széles a spektrum. Az eligazításkor érdekesnek tűnő feladatok (pl. John Connor kimentése az ostrom alatt álló hotelből) valójában az "aktiválj minden kapcsolót és lőj miszlikre minden robotot, mielőtt megölik a védelmezett személyt"-elvre építkeznek. Ez még nem is lenne akkora gond, de itt szinte mindig csak egy irányba lehet haladni – ami azért egy árnyalatnyit fakít a harc taktikai aspektusán, puszta darálássá degradálva azt, és egy erős játéktermi mellékízt kölcsönöz a játéknak.

Ezt egyébként már a gyakorlás során is megtapasztalhatjuk, ahol egy komor hangulatú, földalatti lőtéren sajátíthatjuk el az összes rendelkezésre álló fegyver kezelését. Legalapvetőbb lőfegyverünk AP50 fedőnévre hallgató pisztolyunk, ezt tűzerőben a közelre nagy hatékonyságú shotgun, a PLM40 nevű plazmaágyúnk és a rakétavető követi. Vannak még Canister Bomb elnevezésű kézigránátjaink, nem hiányozhat a kommandós lét elmaradhatatlan tartozéka, a C4-es plasztikbomba sem, de akár beülhetünk az üresen álló gépágyúk mögé is. Ha véletlenül kifogynánk készleteinkből, semmiképp ne essünk pánikba, hiszen övünkre még egy szimpatikus, elektromos töltéssel bíró fémrudat is csatoltak, amellyel eredményesen ütlegelhetjük a galád gépeket. Legviccesebb az, amikor a földre került robot mellkasába látványosan beledöfjük a szerszámot, s csak találgatni lehet, vajon miféle létfontosságú szervét roncsolhatjuk ilyenkor a rángatózni kezdő masinának. (Netán ezek a robotok valójában vámpírok lennének?)

Fegyvereink használata egyébként roppant primitív: egy gombnyomásra az automatika célba veszi legközelebbi ellenfelünket, így az egész gyakorlatilag kimerül a tűzgomb megfelelő időzítésű kapcsolgatásában. Üdítő kivételt jelent e szabály alól az abszolút manuális belső nézetű mód, ekkor azonban nem tudunk mozogni – így semmiképpen sem nevezhető valódi FPS-nek. Lealacsonyító volta ellenére az automatikus célzás sajna a külső nézet alapfeltételének tűnik, ugyanis a kamerakezeléssel adódnak "apróbb" gondok. A harmadik nézetű kameraállás a terem másik végébe átsétáláskor hihetetlen váltásokat produkál, az irányítás viszont a műfajnak megfelelően relatív. Bár mellékeltek egy kis térképet is a képernyőre, az extrém látószögváltások miatt a célirányos közlekedés harc nélkül is meglehetősen nehezített, robotokkal megpakolva mindez a türelem végső határait feszegeti. Az eredmény egy kesze-kusza nézetből folytatott iszonyatosan monoton darálás, ezt sajna sem az átlagosnál jobb grafika, sem a hang nem tudja megmenteni. (Az Xbox-verzió dettó ugyanígy néz ki, csak a fényeffektek egy csöppet pofásabbak). Esetleg csak egy következő rész, amelyre sajna minden esély megvan, hiszen igazából nem tudhatjuk, mennyi időutazást is szervezett pontosan az a fránya Skynet…

Lysergize
golconda@skizo.hu

MELLETTE	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK	ÍTÉLET
■ A Terminátor-történet új megvilágításban	■ Devil May Cry *Capcom*	GRAFIKA 76	62
ELLENE	■ Blade 2 *Activision*	HANG 67	
■ Kamerakezelési hibák	■ Terminator *Infogrames*	SZAVATOSSÁG 50	
■ Lehangoló monotónia az erőszak jegyében	1 játékos PAL	WWW.TERMINATOR-GAME.COM	


↗ Húsvéti ünnepség a metróalagútban



↗ Egyszerre három helyről is jön az áldás


↗ Hé, elhajolni nem ér!













Kopor-show - nagy csinnadrattával

GUNGRAVE

TÍPUS AKCIÓ/SHOOTER **KIADÓ** SEGA **FEJLESZTŐ** RED ENTERTAINMENT **MEGJELENÉS** 2002.09.18. **NTSC**

A májusban megrendezett Sega Game Jam 2-n a Gungrave készítői valami eszméletlen játékmenetet és grafikát ígértek legújabb játékukhoz (na persze, mi lennénk a legjobban meglepve, ha nem így tettek volna…). A történet szerint egy Grave nevű titokzatos fickó bőrébe kell bújnunk – aki ugyan már egyszer eltávozott az élők sorából, de egy bizonyos Dr. T-nek, és az általa létrehozott kísérleti szérumnak köszönhetően feltámadt. Feladatunk nem túlságosan bonyolult: megtisztítani az utcákat a bűnös lelkektől, és bosszút állni gyilkosainkon. A játék japán fejlesztés, ily módon egyáltalán nem meglepő, hogy a japán animéket idéző karakterek lesznek hőseink. Méghozzá nem is akármilyenek: akit az átlagnál jobban érdekel a téma, ismerheti Yasuhiro Naito nevét, aki a Trigun-sorozat megalkotója.

Mindössze egyetlenegy játékmód választható, nevezetesen az, amikor hősünk történetét kell végigjátszanunk. Agymunka kizárva, a feladatunk pofonegyszerű: ki kell irtani mindenkit, aki az utunkba kerül – márpedig jó néhány kiirtandó emberkével összefutunk a játék során. Az ember ahol csak jár, mindenhonnan hoz egy kis szuvenírt – mi pedig ugyebár a halálból tértünk vissza, ergo szép emlékként saját (kissé extrém megjelenésű) koporsónkat hurcoljuk a hátunkon. Ami azt illeti, most sem üres: olyan okosságok kerülhetnek elő belőle, mint a pisztoly vagy a rakétavető, de magával a kis mobil szarkofággal is harcolhatunk. Hősünk egy laza mozdulattal megpörgeti, ilyenkor úgy hullanak körülöttünk az ellenfelek, mint ősszel a legyek.

A fegyverarzenálra szükségünk is lesz, mert az ellenfelek kedvelt szórakozása elővenni egy szamuráj-kardot, golyószórót vagy az errefelé standard felszerelési tárgynak számító shotgunt. Rosszakaróink pályától függően más és más alakot öltenek: szamurájok és gengszterek esnek nekünk, a metró-alagútban pedig mindenféle nagydarab torzszülött lesi minden lépésünket, az ember néha már-már attól retteg, hogy a következő sarkon Szandi fog rázendíteni valamelyik kis etűdjére. A küldetések végén minden esetben egy főellenség vár minket, és a harmadik után legyőzésükhöz már valamilyen speciális technikára lesz szükségünk. Teszem azt, el kell ugrálni a főgóré nem mindennapi támadásai elől, majd amikor a földre kerül, szorgalmasan tele kell pumpálni néhány ólomdarabbal. Nagy segítség, hogy ha sajnálatos módon elhaláloznánk, akkor nem kell teljesen elölről kezdeni a pályákat, hanem az utolsó teljesített szakasztól vághatunk neki újra (a gép jelez is az automata mentésnél). Miután sikeresen túljutottunk az adott pályán, ismételten Dr. T rendelőjében találjuk magunkat, ahol elbeszélgethetünk még asszisztensével is, aki néminemű információkkal szolgál – ezenkívül itt lehet elmenteni a játékállást is.

Technikailag nem lehet panasz a játékra. A golyó ütötte nyomok egyaránt látszanak a falon, a járműveken, az oszlopokon, hordókba belelőve pedig óriási robbanásoknak lehetünk tanúi. A rajzfilmes grafika az egyre népszerűbb cel-shading technológia jegyében fogant, és jelen esetben egész jól eltalált lett. A szép, telített és változatos színek nagyon tetszetősek, ezenkívül mind a karakter-, mind a pályadesign elismerést érdemel. Grave irányítása nem okozhat különösebb problémát a tapasztaltabb játékosoknak, és a kamerakezelés is meglepően jól sikerült. Joggal merülhet fel, hogy mégis miért kap a játék 70% alatti értéket? Az ok egyszerű: a Gungrave minden pozitív tulajdonsága ellenére csak egy agyatlan és értelmetlen lövöldözés, és az összképet jelentősen lerontja az a tény is, hogy csak egyetlen játékmód választható, ami – legyünk őszinték – a mai világban már baromi kevés. Hiába a remek grafika, a nagyszerű videók vagy a nyomasztó, ám ugyanakkor hangulatos atmoszféra, a játék nagyon hamar borzasztó unalmassá válik. Ennek tetejében még el is ugorhatunk a legközelebbi ortopédiai szaküzletbe vadiúj hüvelykujjat vásárolni, ugyanis a sajátunk hamar megadja magát a véget nem érő folyamatos nyomkodásban. (Alternatívaként szóba jöhet még egy automata tűzzel felszerelt irányító.) Ezek a tényezők azért gyorsan – és immáron véglegesen – megpecsételik Grave barátunk sorsát. Több játékmóddal, értelmes mellékküldetésekkel egész jó játék is lehetett volna, így azonban csak egy átlagos shooter. A stílus szerelmesei (de csak ők!) nyugodt lélekkel őrjönghetnek vele pár röpke órácskát – aztán a játék nyilván oda kerül, ahová a kiürült kólásflaskák.

Z.G.
corgan@freemail.hu

MELLETTE
- Ez a játék TÉNYLEG akciódús
- Hangulatos fényeffektek
- Változatos helyszínek

ELLENE
- Mindössze egy játékmód
- Az agyatlan lövöldözés nagyon hamar unalmassá válik

PEREPUTTY
- **Max Payne** – *Take 2*
- **Zombie Revenge** – *Sega*
- **Gungrave** – *Sega*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	79
HANG	75
SZAVATOSSÁG	45

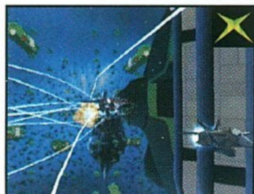
ÍTÉLET

67

1 játékos NTSC WWW.GUNGRAVE.COM

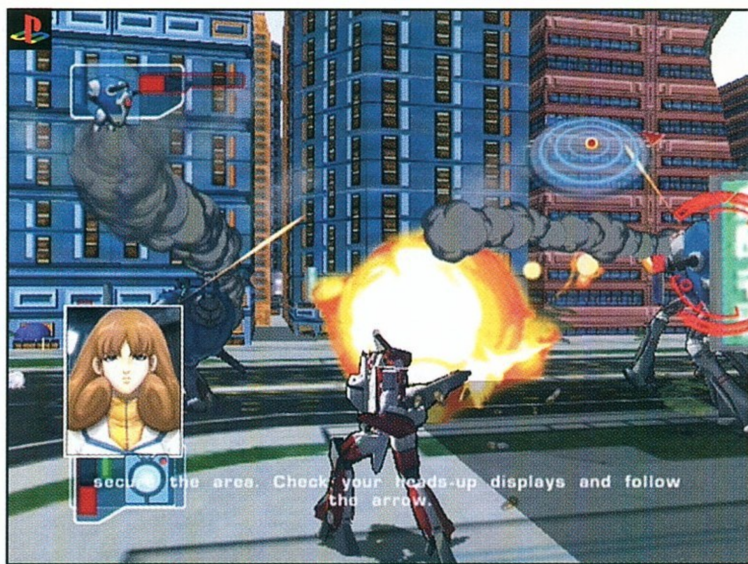

Gulliver elhagyta a mobiltelefonját?


Beleküldünk pár rakétát a füstifecske-rajba...









Régóta szerettem volna kifüstölni valakit a lakótelepről!

Cartoon Mechwork

ROBOTECH BATTLECRY



TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** TDK MEDIACTIVE **FEJLESZTŐ** VICIOUS CYCLE **MEGJELENÉS** 2002.11.29. **PAL** 2002.09.25. **NTSC**

A Robotech nagy névnek számít az USA-ban, legalábbis az óriásrobot-univerzumok kedvelői körében. Természetesen a felkelő nap országából származik, és a Macross Saga tette híressé – ez volt az első olyan japán rajzfilm, ami óriási sikert tudott elérni a tengerentúlon is. A mai napig hihetetlen népszerűségnek örvend, folyamatosan játsszák a TV-csatornák, az egyes epizódok pedig megvásárolhatóak DVD-n is. A TDK Mediactive gondozásában immáron játék formájában is a világ meghódítására készül, méghozzá egyszerre négy fronton (a három "nagy" konzolon kívül GameBoy Advance-on) is. A Battlecry alcímet viselő program az első sorozattal párhuzamosan játszódik.

Miután megnéztük – az egyébként igencsak harmatosra sikeredett – intrót, fejest is ugorhatunk a főmenübe. Amennyiben a training-módban már alaposan elsajátítottuk robotunk vezetését és a fegyverek használatát, magányosok nekikezdhetnek a sztori-módnak, ha van egy pár haver a közelben, akkor pedig többjátékos-módban jó kis csatározásokat rendezhetünk. Amúgy a gyakorlást nem árt alaposabban tanulmányozni, ugyanis az egyjátékos-mód nem egy kimondott leányálom. Jack Archert, egy rettenthetetlen pilótát alakítunk, aki egy Veritech vadászt irányít, feladatunk pediglen az idegen Zentraedi erők megállítása lesz. A Veritech nem mindennapi járgány: a földfelszínen egy óriás harci robot alakját veszi fel (ez az ún. battloid-forma), a levegőben pedig már egy villámgyors vadászgép, de van egy, az előző kettő közötti hibrid forma is, ami a Guardian névre hallgat, és azok néhány erősségét és gyengeségét egyaránt megtartja (ilyenkor csak a szárnyait ereszti ki, lábai pedig a levegőben lógnak). Mielőtt háborúba indulnánk, még a kedvünknek megfelelő színre is pingálhatjuk főhősünk gépét.

Robotunk háromféle alakját a különböző terepeken kell használnunk, de bármikor átválthatunk egyikről a másikra. Az eltérő formák eltérő tulajdonságokkal rendelkeznek, és ez leginkább a fegyverzet és a páncélzat terén okoz kézzelfogható változást. A repülőgép alakjában például sokkal hatékonyabb tűzerővel (hőkövetős rakétákkal) rendelkezünk, mint a hagyományos robotforma esetén, ezenkívül jóval nehezebben is találnak el minket. A robot ugyanakkor erős, de a fegyverzete gyengébb – és szárazföldi egység lévén sokkal jobban lehet vele manőverezni a szűkebb helyeken. Amúgy a fegyverarzenálunk nem valami hatalmas: golyószóróval és rakétákkal rendelkezünk. A feladatok sikeres elvégzésének érdekében sokszor kell alakot változtatnunk, mert a küldetések meglehetősen változatos helyszíneken játszódnak: harcolhatunk az űrben, a sivatagban, egy felhőkarcolókkal tarkított nagyvárosban, de lesznek – a Star Wars Racert idéző – kanyonokkal tarkított pályák is. Kár, hogy a változatosság csak félig-meddig igaz, mert konkrétan a feladat szinte mindig ugyanaz: megtisztítani a terepet az ellenségtől. Egyes esetekben azzal próbálták ezt feldobni, hogy egy társat is kapunk magunk mellé, de a dolog ettől sem lesz izgalmasabb. Az első néhány pálya még nem okozhat gondot, de később olyan esztméletlen káosz lesz úrrá a képernyőn, hogy azt sem tudjuk majd, hogy ki-kivel van. A nehézségi szintet ugyan beállíthatjuk, de a játék néha még könnyű fokozaton is kiváltja az emberből a "szétverem a gépet"-hatást.

A készítők a rajzfilm, illetőleg a képregény hangulatát a roppant trendi cel-shading technológia alkalmazásával próbálták visszaadni. Mindez felemásan sikerült: a sivatagi és a kanyonokban lévő helyszínek, illetve maguk a robotok egész jók, de ahogy a nagyvárosi pályák kinéznek, az annyira már nem nagy durranás. Igazán jól csak a rakéta becsapódása sikerült, szemet gyönyörködtető látvány ahogyan kigyullad és felrobban a célpont. A grafikával ellentétben a hanghatások elég jók lettek: a folyamatos rádiózás, a robbanások, a turbina hangja egészen páratlan, kellemes élményt nyújt. Az irányíthatóság megint csak kényes téma: robotunk nagyon későn reagál az irányváltásokra, a célkereszt sem teljesen automatikus – mindez a játék nehézségét figyelembe véve nem kifejezetten pozitív tulajdonság. Az Xbox és a PS2-verzió közt nincs komoly és észrevehető különbség, a GameCube-változathoz sajnos eleddig nem volt szerencsénk.

A Robotech-rajongók minden bizonnyal élvezni fogják, de ha egy képzeletbeli rangsort állítanánk fel a játék és az előző számunkban bemutatott Armored Core 3 és Gundam játékok közt, egyértelműen a Robotech: Battlecry végezne a bronzérmes helyen – az átlagjátékosnak így maradnak az alternatívák. PS2-re ott a másik két játék, az Xbox-tulajok vigasztalására csak annyit mondanék: reméljük, a Phantom Crash jobb lesz.

Z.G.
corgan@freemail.hu

MELLETTE
- Három megjelenési formájú mechek
- Látványos fényeffektek
- A cel shading érdekes ötlet ebben a műfajban

ELLENE
- A pályadesign néhol harmatgyenge
- Irányítási hibák
- Piszok nehéz

PEREPUTTY
- Zone Of The Enders *Konami*
- MSG: Earth Fed. Vs. Zeon *Bandai*
- Robotech: Battlecry *TDK*

ÖSSZETEVŐK
GRAFIKA	70
HANG	80
SZAVATOSSÁG	66

ÍTÉLET
67

2 játékos NTSC WWW.ROBOTECHGAME.COM



↗ Egy hang nem jött ki a torkán - karmok annál inkább



↗ A fejfájás legbiztosabb ellenszere



↗ Hová ilyen sietősen?



A mutánsok legújabb összecsapása

X-MEN NEXT DIMENSION

TÍPUS VEREKEDŐS **KIADÓ** ACTIVISION **FEJLESZTŐ** PARADOX DEVELOPMENT **MEGJELENÉS** 2002.10.16. **NTSC** 2002.11.01. **PAL**

Van egy jó hírünk a képregények szerelmeseinek: kedvenceik PS2-n úgy jönnek fel, mint a talajvíz. Batman, Spiderman, no meg Superman után végre a méltán híres mutánscsapat, az X-men is megvillanthatja különleges képességeit. Ráadásul az Activision és a Paradox jóvoltából végre nem egy külső nézetű akciójáték, hanem egy igazi 3D verekedés keretében mérhetjük össze hőseink erejét. Az együttműködés egyébként már nem újkeletű: az Activision már PSX-re is kiadott – ugyanebben a stílusban – két X-men-játékot, a Mutant Academy két részét.

Még története is van a játéknak, amelyet a sztori-módban játszhatunk végig. A nem túl távoli jövőben egy bizonyos Bastion nevű alak és robothadserege a Föld összes mutánsának eltörlését tűzi ki életet céljául. E lépés érthető okokból nem örvend túl nagy népszerűségnek az emberiség misztikus képességekkel bíró részében, akik még Magneto vezette, kétes életű sorstársaikkal is kénytelenek összefogni a közös fenyegetettség leküzdése miatt. Bár a játék, természeténél fogva több ember összeugratására készült, a magányos játékosokat sem hagyták ki a képből. A történet-mód mellett mind a műfajban már kötelezőnek számító Arcade, mind a Survive mode megtalálható.

A harc szintén a stílus megszokott sémáját követi: az általános alapmozdulatainkból a karakterekre jellemző, fantáziadús elnevezésekkel illetett kombók hozhatók létre, amelyeket aztán még egymással is kombinálhatunk. Az imígyen való összefűzés eredményességét az életerő alatt megjelenő ütésszámláló felpörgése jelzi, kb. 12 körüli értéknél kezdhetünk elégedettek lenni magunkkal. Ám szerencsére a szokványos kalapáláson kívül további, különleges támadásformák, ún. „szuperkombók" is bevethetők. Eme akciók természetesen energiaigényesek, fogyasztásuk – és persze hatásuk – alapján négy kategóriába sorolhatók. A végrehajtásukhoz szükséges, rendelkezésünkre álló energia szintjét az életerő alatt található, igen frappánsan csak „szuperméter" névre hallgató műszer ábrázolja. A kütyü tulajdonképpen egy négy részre osztott sáv, amelyet a sikeresen bevitt csapások töltenek fel – értelemszerűen minden egyes szakasz a neki megfelelő szintű specialitás készenlétét jelzi. Érdemes persze spórolni, mert a harmadik-negyedik speckó aktiválása már egy elsöprő hatású támadást jelent, amely olykor az egész csata kimenetelét képes megfordítani. Arról már nem is beszélve, hogy a különleges akciók talán a játék leglátványosabb elemei (a személyes kedvencem Nightcrawler támadása az árnyékdimenzióban).

A variációk számát tovább növeli, hogy – mutánsok lévén – karaktereink kombói a sebzésen túl gyakran egyéb, a további támadások taktikáját jelentősen módosító utóhatásokkal is bírnak (ezeket az újszülöttek és a gyengébb értelmi képességűek kedvéért még feliratozták is a derék készítők). E hatások ügyes alkalmazása az ellenfél precíz megszívatásához vezet és többnyire védekezési képtelenséget okoznak (lásd a juggles vagy a knockdown), de léteznek egész egyediek is, mint például Phoenix reflecting shieldje, amely az összes bekapott találat sebzését szépen visszaküldi a feladónak. Nem csoda, hogy mind a 24 szereplő saját stílusban küzd, természetesen a képregényből ismert képességeket lehetőség szerint maximálisan megjelenítve. Sajnos az erőviszonyok kiegyenlítését ezzel szemben nem sikerült tökéletesen megoldani, Cyclops, Wolverine, Blobs és Sentinel B egyértelműen földbe döngöli kollégáit.

A szembetűnő csorbát az AI szerencsére bőven kiköszörüli. A CPU itt szokatlanul kemény ellenfél, kíméletlenül kihasználja nüansznyi hibáinkat is, és a legdurvább kombókat veti be. Ennek köszönhetően már a sztori-mód elején könnyen azon kaphatjuk magunkat, hogy ismételten csúnyán megszívattak, később pedig a nemzetközi helyzet egyre csak fokozódni fog. Viszont érdemes bevállalni – lévén itt nyithatjuk ki a játék elején lezárt hét karaktert, no meg a szereplőink újabb és újabb maskaráit.

A helyszíneket érdekes módon alkották meg: a pályák száma helyett elsősorban a környezet interaktivitására és monumentalitására helyezték a hangsúlyt. Bár mindössze négy csatateret találhatunk, ezek – Dead or Alive-stílusban – többszintesek, egy-egy pályán öt színtér kapcsolódik egymáshoz. A harcmezőn a kerti padtól kezdve a parkoló autókig minden szétverhető, felrobbantható, esetleg telekinetikus képességű versenyzők (pl. Phoenix) színrelépésekor olykor a másik fejéhez is vágható. Mindezzel együtt nem ártott volna – már csak a rend kedvéért is – még néhány pályát megalkotni.

Az ötletes megoldásokkal szemben (és a mozikon kívül) a grafika meglehetősen átlagos, hőseink és a tereptárgyak elég szögletesek, és az animáció sem mindig tökéletes. A hátterekről már nem is beszélve: például a vízesés és környéke kifejezetten béna, de sajna az az igazi bökkenő, hogy tulajdonképpen ez a pálya nem is lóg ki a sorból. Az irányítás legalább elég egyszerű, a kamerakezelésért a készítők pedig egyenesen dicséretet érdemelnének. A zenére sem lehet panaszunk, a stílushoz illő, dinamikus muzsikát választottak. Noha mindezek egyértelműen az X-men: Next Dimension mellett szólnak – finoman fogalmazva – a Tekken-, vagy a Virtua Fighter-sorozat vezető pozíciói most sem forognak veszélyben. Talán majd a következő rész esetében, amelyre – tekintve a PSX-es előtörténetet – egész biztosan rövidesen sor kerül majd...

Lysergize
golconda@skizo.hu

MELLETTE
- Képregényhű karakterek és képességek
- Stílszerű zene
- Egyszerű irányítás

ELLENE
- Szögletes tárgyak és karakterek
- Néha kissé darabos animáció
- Béna hátterek, kevés pálya

PEREPUTTY
- Tekken 4 *Namco*
- Dead or Alive 2 Hardcore *Temco*
- X-men: Next Dimension *Activision*

ÖSSZETEVŐK
GRAFIKA	68
HANG	78
SZAVATOSSÁG	70

ÍTÉLET
72

2 játékos NTSC WWW.UNIVERSEOFHEROES.COM

GAME BOY KUCKÓ

YU-GI-OH!
THE ETERNAL DUELIST SOUL

■ Zsugabubus

Kiadó/Fejlesztő: Konami



Noha életemben még csak nem is láttam Yu-Gi-Oh! kártyajátékot (ez afféle gyűjtögetős fantasy-kártya, mint a Magic: The Gathering, vagy a magyar HKK), mégis a rabjává váltam. Köszönhető ez a Konami új GBA-játékának, ami szerencsére nincs telezsúfolva idióta sztorielemekkel, elborult karakterekkel – pusztán a taktikázásra épít.
Az előző – PSX-es – Yu-Gi-Oh! egyáltalán nem fogott meg: alapvetően ronda volt, mint a bűn, és ráadásul a szabályokat sem magyarázta el. Szerencsére itt minden másként van: a több, mint 820 kártya mindegyikét egy az egyben láthatjuk a képernyőn, a program bemutatja az alapokat, ellenfeleink pedig tanácsokat osztogatnak.
A játék alapja a paklink, amelyben – nagy vonalakban – három különféle lap lehet: szörny, varázslat és csapda. Varázspontok és hasonlók nincsenek a játékban, mindent egyből ki tudunk játszani. A cél ellenfelünk leverése, ami azt jelenti, hogy a megidézett szörnyekkel vigyünk be neki 8000 pontnyi sebzést. A gyengébb szörnyeket (elsőtől negyedik szintig) bármikor ki tudjuk rakni, ám erre körönként mindössze egyszer van lehetőségünk.
Az ötödik-hatodik szintű lények megidézéséhez ellenben fel kell áldoznunk egy, már a pályán levő lényünket. Az igazán hatalmas jószágokhoz már két áldozatot kell bemutatnunk, ám ezek általában már meg is nyerik nekünk a partit. Az az ideális, ha a paklink 40-45 lapból áll: ennek legalább fele legyen azonnal kitehető lény, öt-hat egy áldozatot követelő, és két-három böhöm nagy óriás.
A szörnyeket megidézhetjük támadó-, vagy védekező állásban, aminek igen nagy a jelentősége. Amikor egy lény támad, akkor az mindenképpen az ATK (ATtacK, azaz támadás) értékét használja. Ha az áldozata szintén támadóállásban van, akkor az is az ATK értékével küzd: akié nagyobb, az marad életben, a másik elpusztul (a plusz sebzést pedig a hulla gazdája kapja). Ha a megtámadott védekezik, akkor az ő DEF (DEFense, azaz védelem) értéke számít a harcban – azzal a megkötéssel, hogy ha ez a nagyobb, akkor a támadó nem pusztul el, csak a felesleg csordul át, és sebzi meg a támadó lény tulajdonosát. Így kell machinálnunk, egyre erősebb lényeket megidézve, azokat varázslatokkal védelmezve, erősítve kell elfogyasztanunk ellenfelünk életerejét. A csapdák az ellenfél lényeit megidézéskor pusztítják el, a varázslatok pedig általában aljas trükkök. Van, amikor húzhatunk még pár lapot, van feltámasztás (akár az ellenfél lényét is megszerezhetjük vele), bájolás, gyógyítás és rengeteg erősítés.
A győztes meccsek után ötlapos kiegészítő csomagokkal leszünk gazdagabbak, így fejleszthetjük paklinkat. A tévésorozatból rengeteg figura feltűnik, és mindegyik a saját ízlésének megfelelő lapokkal küzd: van, aki szinte csak lényeket használ, és van, aki mocskos varázslatokkal operál. A 800 lap garantálja, hogy hónapokig nem fogunk unatkozni, de a pakliépítésnek sosincs vége. Noha olyan összetett kombókat nem tudunk kreálni, mint amik a MtG-ben lehetségesek, de a játék így is elég jó ahhcz, hogy – minden mást feledve – hosszú ideig csak vele foglalkozzunk. (Egy végső tanács: a meccsek felgyorsítása érdekében a párunk kiválasztása után egészen a meccs konkrét kezdetéig tartsuk nyomva az L-t és az R-t!)

GRAFIKA	75	93
HANG	75	
SZAVATOSSÁG	95	





ZSEBHÍREK

SUPER GBA?

Októberben érdekes hírek kezdtek terjengeni az interneten. Egyre nagyobb, biztosabb információkkal rendelkező oldalak – és később olyan újságok is, mint az EGM vagy az Edge – számoltak be arról, hogy a Nintendo a közeli jövőben (akár 2003 tavaszán) kiadhat egy új verziót a GBA-ból. A híresztelések szerint a csak Super GBA-nak hívott szerkezeten kettővel több gomb lenne, a képernyője kihajtható volna, és természetesen háttérvilágított lenne. Szintén ezek a hírek számolnak be arról, hogy elemek helyett a mobiltelefonokhoz hasonlóan akkumulátorral működnének. Szerintünk ez túl korai lenne – hiszen a GBA még két éve sincs a piacon, ráadásul minden előzetes számítást túlszárnyalnak az eladásai. Viszont lehet, hogy a 3-4 év múlva megjelenő Nintendo-konzollal egy időben egy új kézikonzol is kijön...

CONTRA ADVANCE

A Konami nem csak egy PS2-verziót készített ebből a régi programból – aminek az eredetijét szintén a magyar Appaloosa rakta össze – amiből a fent bemutatott Turok is sokat merített. Ez a SNES-es Contra 3 kicsit átdolgozott grafikájú átirata lesz, természetesen ugyanolyan bődületes nehézséggel, mint amit 1992-ben érezhettünk. A legnagyobb pozitívumnak a két játékos számára rendelkezésre álló kooperatív-mód ígérkezik.



DISNEY'S TREASURE PLANET

A következő Disney-rajzfilm (bemutatója már nálunk is látható a mozikban) címét viselő GBA-játék nem a szokásos platform ugrabugra lesz. Úgy néz ki, hogy a Disney-nél kezdik felismerni, hogy a játékok nem csak ilyenek lehetnek... Persze azért ugrálni is kell, de az izometrikus nézet, és a kalandelemek nagy száma sok újdonsággal szolgálhat. Természetesen a kis alakváltó pamacs most is velünk lesz, ő segít majd az akadályok leküzdésében.



GRAND THEFT AUTO

Sokáig készült a GTA hordozható verziója, mégpedig úgy, hogy eddig egy képet sem adtak közkézre. Most viszont a Rockstar bejelentette, hogy az eredeti projectet lefújták, és egy másik csapat, az ismert Crawfish kapta meg a fejlesztési munkálatokat. Várhatóan ez azzal is jár, hogy az eredeti helyett a Vice City-t kapjuk meg.

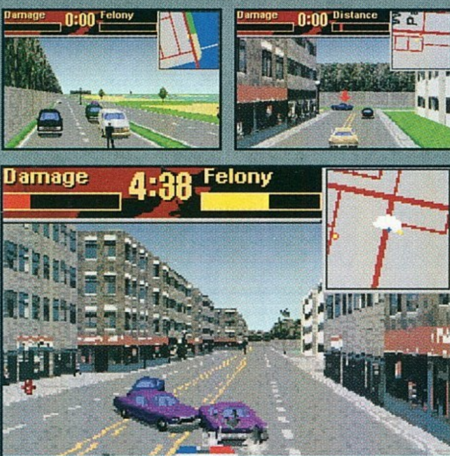
DRIVER 2 ADVANCE



Gengszterek sofőrje

Kiadó: Infogrames Fejlesztő: Sennari

Egyszerűen elképesztő, hogy a – számomra – ismeretlen Sennari mit ki nem hozott a kis Game Boyból! Bár a Driver 2-t sokan csalódásként élték meg a fantasztikus első rész után (túl sok újat tényleg nem hozott), ez senkit nem fog érdekelni, ha meglátja Chicago és Rio ismerős utcáit a kis képernyőn! Bár nyilván lettek volna könnyebb megoldások is, a fejlesztők egy 80%-ig háromdimenziós világot alkottak, mindössze a kocsik sprite-ok, azaz kétdimenziós alakok. A hatalmas metropoliszok minden zegét-zugát bejárhatjuk, nem egy „nagy" konzolra készült játék megirigyelhetné, hogy a gép képességeihez mérten mennyi mindent gyömöszöltek bele a programba. Az utcákon rengeteg kocsi gurul velünk együtt (volt olyan, amikor tizenegy autót számoltam össze!), és ami még jobb: bármelyiket elcsórhatjuk. Ehhez csak ki kell szállnunk (R) és le kell csapnunk egy ártatlan áldozatra. A játékban 11 különböző autótípus van – a zsaruk verdáját ugyebár nem lehet megfújni, ezért marad tíz különböző vezethető járgány, ami nem semmi! Ráadásul a fejlesztők mindent megtettek, hogy a Driver-sorozatra (és egyáltalán: minden Reflections-játékra) jellemző remek fizikát átültessék ebbe a verzióba is, így minden kocsi más és más vezetési tulajdonságokkal bír. Az ütközések néha igencsak látványosak, mindenfelé alkatrészek repülnek, mi meg füstölve, lassan húzzuk el a belünket a tett színhelyéről. A történetet – amit meglehetősen átalakítottak – gyönyörű állóképek előtt pergő párbeszédek viszik előre.



A küldetések nagy részét a PSX-változatból emelték át (bár itt ugye csak két város van, ott meg négy volt), mindössze azok maradtak ki, ahol nagyokat kellett ugratni. A választék még így sem kiábrándító: vannak „taxizós" küldetéseink, van, amikor biztos távolból kell követni valakit, van, amikor időre kell elérnünk valahová, és persze olyan is, amikor szét kell zúzni valakit. Ráadásul a főmenüből elérhető Driving Games szekcióban különböző játékmódokra lelhetünk: tucatnyi zsaru elől kell menekülni, checkpointokon kell áthaladnunk, bójákat kell fellöknünk. Persze arra is megvan a lehetőségünk, hogy kedvünkre vezessünk a városban, és ha sikerül másokat is rábeszélni a program megvételére, akkor akár négyen is játszhatunk, ráadásul sokkal többféle módon, mint az eredetiben! A zenék nagyszerűek, a menüben mindet külön meghallgathatjuk, ráadásul a zsaruk digitalizált mondatokat vágnak a fejünkhöz, ha a közelünkbe érnek. Persze, lehet panaszkodni, hogy az eredetiben a városok mennyivel változatosabbak voltak (szaggatott is rendesen!), de azért tartsuk észben – ez egy GBA-játék! Márpedig ebből a szempontból vizsgálva a dolgot, a Driver 2 élvezetes lett, és most már csak arra vagyok kíváncsi, hogy a GTA ilyen szinten lesz-e megírva...

GRAFIKA	80	85
HANG	82	
SZAVATOSSÁG	77	

VIRTUA TENNIS







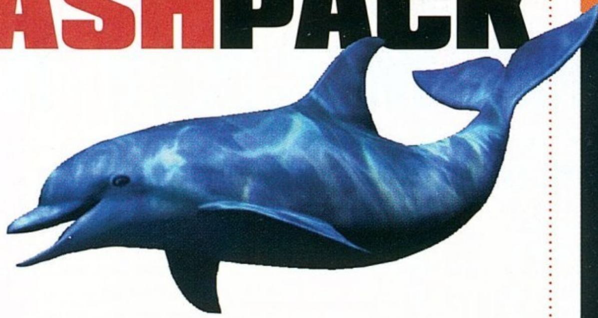
Itt is lecsapott

Kiadó: Sega/THQ Fejlesztő: Altron

Már az E3-on is roppant vidám volt a helyzet, amikor a Sega standján megpillantottuk a nagyszerű Virtua Tennis GBA-változatát, hát még amikor közölték, hogy akár négyen is játszhatunk vele, akárcsak anno Dreamcaston! Az eredeti mű minden fontos játékmódja átkerült: ugyan vívhatunk szimpla meccseket és bajnokságokat is, a lényeg azért akkor is World Tour elnevezést viselő opció. Itt egy női és egy férfi karaktert kell kreálnunk, akik meglehetősen kezdők a tenisz világában. Minden tulajdonságuk (összesen egy tucatnyi van, mint szerva, lecsapás, erő, labdairányítás) egyes szintről indul – így persze nem lesz esélyünk a bajnokságokon. Képességeinket a nyolc minijátékban turbózhatjuk, és ezek mindegyike két-három téren fejleszt minket. Ha sikerül elérni a kitőzött célt, akkor 10-20 pontot nyerünk (minél magasabb szintű az adott minijáték, annál többet) – ha nem, akkor is kapunk vigasztalásként kettőt – ezeket költhetjük el az adott képességekre. A minijátékok már DC-n és PS2-n is sok vidám pillanatot szereztek, ráadásul itt kapunk néhány teljesen újat. A Burger Chefben például egy minél ínycsiklandozóbb hamburgert kell összeállítanunk a padló elemeinek meglövésével. A Tank Attackban egy teniszlabdákat ránk lövő harci járművet kell „szétteniszeznünk", az Egg Crasherben pedig egy istállóban kell tojásokat szétlőnünk, hogy a bennük rejtező állatok kikelhessenek (érdekes módon emlősöket, sőt, egy kis szürke idegent is szerezhetünk így...).
Ha kellőképpen feltápoltuk magunkat, akkor elindulhatunk a bajnokságokon, mind egyéniben, mind pedig párosban. Az ellenfél egész jól játszik, de azért nem túl nehéz nyerni, hiszen mindenkinek van valami gyengéje. Ki a fonákot nem érzi, ki a szélre adott labdákat, és van, akit már szervákkal is két vállra lehet fektetni. Párosban a partnerünk viselkedését is befolyásolhatjuk (R), így alkalmazkodhatunk éppen aktuális ellenfeleinkhez. A játék során 128 apró emléket gyűjthetünk össze, és ez a négyjátékos-móddal remek elfoglaltságot ígér a következő évezredig.

GRAFIKA	85	91
HANG	80	
SZAVATOSSÁG	90	

SEGASMASHPACK



■ Régi emlékek

Kiadó: Sega/THQ Fejlesztő: CodeFire

Korábban Dreamcaston már kijött egy gyűjteményes csomag a Sega régi játékaiból, de most a kiadó úgy döntött, hogy a Game Boy-tulajdonosokat is megajándékozza vele. Három, eredetileg Sega MegaDrive-ra megjelent, a maga idejében sikeres programot szedtek össze és sűrítettek fel egy kártyára.

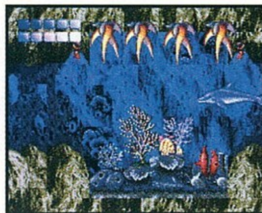
Az első a magyar Appaloosa által készített Ecco the Dolphin, ami egy remek kis akció-kaland program, és az Ecco nevű delfinnek kell segítenünk benne, hogy megtalálja családját. Összesen 28 pálya vár ránk – van, ahol egyszerűen csak el kell küzdenünk magunkat a kijáratig, máshol pedig az idővel is versenyeznünk kell. Vannak logikai feladatok, sok ugrálással járó szintek és persze főellenfelek is. Ecco két különleges mozgása a rohamozás, amivel ellenfeleinket kicsinálhatjuk vagy az úszkáló halakat elkapva visszatölthetjük életerőnket, valamint a szonár. Utóbbival feltérképezhetjük a környéket és beszélgethetünk a barátságos lényekkel. A mentést az eredetihez hasonlóan jelszóval oldották meg, viszont a MegaDrive-os csodaszép dallamokat kiszedték a programból.

A második játék a Golden Axe. Igazi klasszis – játéktermben fantasztikus volt, viszont MegaDrive-on annál gyengébb. Itt ráadásul nincs is meg a kétjátékos kooperatív-mód, ami a legnagyobb pozitívuma volt a programnak. Három harcos (barbár, amazon, törpe) közül választhatunk, mindegyik egyedi fegyverekkel és varázslatokkal rendelkezik. Az utóbbihoz szükséges manaitalokat a kéksapkás törpékből rugdalhatjuk ki. A sima támadások mellett néha hátasokra pattanhatunk (gyíkok, sárkányok), és így tehetünk rendet. Sajnos a grafika önmagában is elég gyenge, a MegaDrive-osnál is sokkal rosszabb, a játéktermiről nem is beszélve…

A harmadik versenyző az idétlen Sonic Spinball – egy furcsa flipperjáték, ahol a golyót maga Sonic alakítja. Meglehetősen összetett pályákon kell elérnünk céljainkat, amihez általában titkos helyekre is el kell pattannunk (ha sík területre érkezünk, Sonic-kal mászkálhatunk is).

A fentiek közül kettő nagyszerű – volt,a GBA-ra való átírás előtt. Így sajnos nem nagyon csillognak: a Golden Axe-ot például nagyon elrontották, de az Ecconak sem kedvez a kis képernyő. Remélhetőleg a folytatások jobbak lesznek…







GRAFIKA	60	50
HANG	50	
SZAVATOSSÁG	50	

TUROK EVOLUTION

■ Ez tényleg fejlődött!

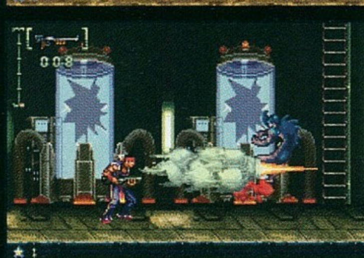
Kiadó: Acclaim Fejlesztő: RFX

Bár a nemrég (lásd MultiPlay! 2002. november) mindhárom nagy konzolra megjelent Turok Evolution meglehetős csalódás volt a sorozat kedvelőinek, az Acclaim nem csüggedt és kiadta a GBA-változatot is. Mivel manapság már egyáltalán nem meglepő dolog egy FPS kézikonzolon, ezért azt hittük, hogy a Turok is ilyen formában kerül a kis gépre. Bizony, nagyot tévedtünk! A szépen megrajzolt intró után rögtön meglepett a játék, ugyanis két karakter közül lehetett választani. A megszokott Tal'Set mellett egy másik figura, bizonyos Djunn bőrébe is bebújhatunk. Ugyan ez nagy hatással nincs a játékmenetre, de azért kedves figyelmesség. Amikor kikerülünk az első pályára, mindenki meg fog lepődni (persze aki előbb ezt olvassa, az már nem), ugyanis a szokásos belső nézet helyett oldalról látjuk választott hősünket. Igen, a Turok itt egy oldalra scrollozós játék, amolyan régi játéktermi fajta (igencsak hasonlít a Metal Slug-, vagy a Contra-sorozatra). Megyünk jobbra, és az előttünk/mögöttünk/felettünk feltűnő ellenfeleket kell lekaszálnunk. Alapból csak a baltánk illetve egy pisztoly van nálunk, de később rengeteg más pusztító eszközt felvehetünk, a gépfegyvertől a lángszóróig. Az én kedvencem a shotgun, ami fényévekkel erősebb lett, mint a „nagyokra" készült játékban, ráadásul használata igen szép effekttel is jár. Az L és R gombokkal egy segítőt is megidézhetünk, aki a nagyon mély trutyiból is ki tud minket szedni. Ellenfeleink – általában katonák, de keményebb ellenfélként egyre többször jönnek dinók – hatalmas áradatban érkeznek, és egy percre sem lesz nyugtunk tőlük. Emiatt a játék piszok nehéz lett, de ennek ellenére nem (nagyon) idegesítő, ha sokadszorra kell újrakezdenünk egy szintet. Sajnos a mentést jelszóval oldották meg, aminek nem nagyon örültem.

A GBA-s Turok nagyon pofás játék lett, a húsz szint mindegyikéhez más és más háttér tartozik: nagyváros, dzsungel, sivatag – és minden, amit csak el tudunk képzelni. Minden negyedik szinten főellenség vár ránk, akit nem a szokásos módszerrel, hanem amolyan Silent Scope-szerűen kell kinyírni, azaz a célkeresztet mozgathatjuk – pompás ötlet!







GRAFIKA	85	86
HANG	70	
SZAVATOSSÁG	70	

ZSEBHÍREK

■ REIGN O F FIRE

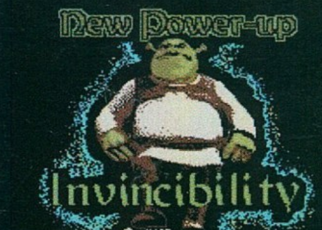
A Reign of Fire GBA-n kicsit más lesz, mint a fejlettebb gépeken, itt ugyanis egy Cannon Fodder-szerű (emlékszik rá valaki?) aranyos lövöldözős programot kapunk. Egy méretes, kemény fegyverekkel bíró csapatot kell a sárkányok ellen vezetnünk, és megakadályozni őket az életterünk – búzaföldek, házak stb. – elpusztításában. Rengeteg különféle szörnnyel akadhatunk össze, és néhány küldetésben még irányíthatjuk is őket.



■ SHREK: HASSLE AT THE CASTLE

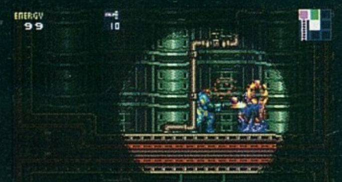
Bár Shrek főszereplésével jó játék még nem született, a THQ most ezt ígéri. A képek alapján egy igen szép grafikájú verekedős (nem Tekken, hanem Double Dragon-féle) programot kapunk, ahol mind az ogréval, mind Szamárral, mind pedig Fionával püsztíthatunk. Az ellenfelek jönnek minden irányból, mi pedig jól lecsapjuk őket – egyszerű, nem? Lesz egy szint, ahol a cél a madár szétdurrantása lesz.





■ METROID FUSION

Amerikában nemrég jelent meg a Metroid Prime GC-re, és vele együtt a Fusion GBA-ra. Hozzánk várhatóan csak jövő tavasszal érkezik meg a fantasztikusnak ígérkező duó. A GBA-változat a régi SNES-es Super Metroidra hasonlít, a mutálódott Samust oldalnézetből irányítjuk, így kell vele a – csak X-nek nevezett – parazitákat elpusztítani. A grafika közepesnek ígérkezik, de a játékmenet valószínűleg most is elsőrangú lesz.

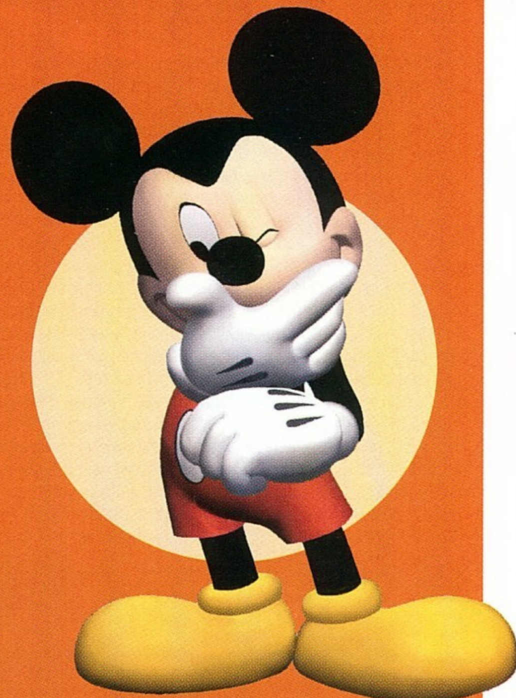


DISNEY'S MAGICAL QUEST STARRING MICKEY AND MINNIE

■ Hiányzik a mágia

Kiadó: Nintendo **Fejlesztő:** Capcom

A Magical Quest nem egy új játék, hiszen eredetileg SNES-re jött ki. Most valószínűleg azért szedte elő a Nintendo, hogy a GC-re kiadott Miki egeres játékot hirdesse – így talán többen veszik meg azt is. Egyébként a két játék képes együttműködni: ha összekötjük a GBA-t és a GC-t, akkor az itt vásárolt dolgokat feltölthetjük a „nagy testvérhez".
A Capcom által fejlesztett Magical Quest egyébként egy egyszerű platformjáték, ráadásul a rövidebb fajtából. A rendkívül kidolgozott és csavaros háttértörténet szerint Mikiék egy réten labdáznak, és mikor a játszóeszköz elgurul, Plútó veti magát utána. Goofy ugyan felajánlja, hogy a kutya után megy, de hősünk nem néz ki ennyit barátjából, és úgy dönt, ő megy hűséges társa után. Egy furcsa világba kerül, mindenféle agresszív lény közé, de szerencséjére hamarosan összefut egy varázslóval, aki elmeséli neki, hogy ezt a világot a rendkívül gonosz Pete Császár (mármint „Pit" a kutya, nem pedig valami szörnyű utódsejt) kormányozza, diktatórikus eszközökkel. Egy, csak egy egér van talpon a vidéken – nekünk kell tehát helyretenni a Plútót elfogó császít, ami azt jelenti, hogy át kell jutnunk a program hat pályáján. Ez ugyan kevésnek hangzik, de... nincs de, ez tényleg borzalmasan kevés. Nem tudom, hogy mikor jönnek rá a kiadók, hogy a két óra (ha valaki kivételesen koncentrál, akkor még egy óra alá is mehet) alatt végigjátszható programokkal rendesen kiszúrnak a vásárlóikkal.
Mikiegér alapból tud ugrani, és ha az ellenfelek fején landolunk, akkor kis időre kiütjük őket. A B gombbal megfoghatjuk a pályán szétszórt tárgyakat (a gyümölcsöket, vagy köveket), ezekkel lehet dobálózni. Miután találkoztunk a mágussal, a pályákon feltűnnek olyan aranydobozok, amelyekből egy karika lóg ki – ezt meghúzva rengeteg tápal (életerő, pont, pénz) leszünk gazdagabbak.
Utunk során találhatunk három ruhát, varázslóként energiát lőhetünk ki, tűzoltóként vizet locsolhatunk, míg hegymászógúnyában csáklyát hajigálhatunk. Ezek ugyan kicsit feldobják a játékmenetet, de sajnos ezeken felül nem sok említésre méltó esemény történik. A grafika közepes, a zene átlagos – és az a két órás játékidő még mindig csípi a szemem!





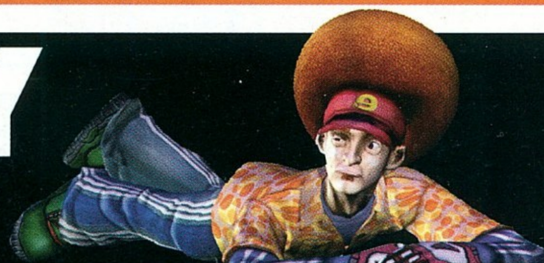


GRAFIKA	65	58
HANG	70	
SZAVATOSSÁG	30	

SSX TRICKY

■ Gyere ki a hóra!

Kiadó: Electronic Arts **Fejlesztő:** Visual Impact



Bár már láttunk néhány csodát (például ebben a számunkban a Driver 2 Advance-ot), mégsem tudtam elképzelni, hogy az SSX Tricky-t hogyan ültetik át Game Boy Advance-ra. Elvégre elképesztő nagyságú helyszíneken kellett versenyeznünk, kilométeres esésekkel, nyaktörő tempóval.
Mint kiderült, az eredetit meglehetősen átalakították, ami jórészt a grafikai kötöttségek miatt volt szükséges. Ugyan minden teljesen 3D-s, mégis sokkal inkább meg van kötve a kezünk, mint az eredeti verzióban volt. Itt mindenhol egy szűk útvonal áll előttünk, nincsenek mellékutak, nincsenek kiszélesedő részek, mert valami – a legtöbbször sziklafal és kerítés – mindig lezárja a terepet. A képfrissítés ugyan elképesztően gyors, és a tereptárgyak cseppet sem rosszak, mégis túlzás lenne az SSX Tricky-t szép játéknak nevezni. Mégpedig azért, mert valami szinte már idegesítően ismétlődőek az egyes szintek. Mindenhol ugyanazt a két-három dolgot látjuk, és amikor már harmadszor vesszük be egy lecsúszás alatt ugyanazt a kanyart, ugyanazzal a belógó faággal, akkor már ideges lesz az emberfia. A karakterek egyébként nagyon szépen mozognak – a sajtóközlemény szerint a PS2-es rész idevonatkozó elemeit használták fel, ami persze nyilvánvaló túlzás –, de semmi baj nincs velük.
Sajnos ahol az SSX Tricky igazán elúszik, az a kezelés. Persze, a GBA-n nincsenek analóg karok, és nyolc-tíz felhasználható gomb, de azért ennél többet vártam volna. Az eredeti program hatalmas trükk-kínálatából mindössze nyolc (!) vészelte át a GBA-kezelést, ezeket kombinálhatjuk a forgásokkal és pördülésekkel. Természetesen az über-trükkök is megvannak, ezek nélkül ugyanis elég lenne csupán Trickynek nevezni a programot. Sajnos ezeket meglehetősen nehéz előadni, az egész mércét (a képernyő jobb oldalán található) fel kell tölteni (ezt trükközéssel tehetjük meg). Minél több pontot ér az adott mozdulat, annál gyorsabban tölti fel a mércét – ha ez megtelt, akkor adhatjuk elő az elképesztően látványos mozdulatokat.
Az eredeti játékból tíz pálya található meg, de ezek legfeljebb nevükben hasonlítanak a példaképre. Ott minden egyes helyszínnek más és más volt a hangulata, a környezete, míg itt csak az a pár tereptárgy változik (esetleg a kanyarok ritmusa). A versenyzők közül tizenketten teszik tiszteletüket, ám kezdetben csak ketten választhatóak.
A többieket a bajnokságban elért aranyérmekkel nyithatjuk meg, akiknek egyre jobb tulajdonságaik vannak – fejlődni ugyanis itt nem lehet. A program még meglehetősen nehéz is, ezen kívül többjátékos-mód sincs benne, pedig cseppet sem ártott volna. A zenék ugyan nagyon jó minőségűek, de ez azért nem menti meg a programot – például a Tony Hawk trükkrendszerével felruházva sokkal magasabb százalékot kapott volna.





GRAFIKA	70	71
HANG	80	
SZAVATOSSÁG	60	



MULTI PLAY! DVD-BORÍTÓ

HÍREK

TRAILEREK

DEVIL MAY CRY 2 .... [PS2]
RESIDENT EVIL 0 .... [GC]
STARCRAFT: GHOST .... [PS2, XBOX, GC]
ZONE OF THE ENDERS: THE 2ND RUNNER .... [PS2]
BREATH OF FIRE 5 .... [PS2]
LEGEND OF ZELDA .... [GC]
MALICE .... [PS2, XBOX]
RED DEAD REVOLVER .... [PS2]
STAR FOX ADVENTURES .... [GC]
SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY .... [PS2]
STARSKY & HUTCH .... [PS2]
JAMES CAMERON'S DARK ANGEL .... [PS2, XBOX]
DIE HARD: VENDETTA .... [GC]
GHOST MASTER .... [PS2, XBOX]
VEXX .... [PS2, XBOX, GC]
DEF JAM VENDETTA .... [PS2, GC]
SOUL CALIBUR 2 .... [PS2, XBOX, GC]
INDIANA JONES & THE EMPEROR'S TOMB .... [PS2, XBOX]

TESZTEK

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE .... [PS2]
SUPER MARIO SUNSHINE .... [GC]
HITMAN 2 - SILENT ASSASSIN .... [PS2]
COLIN MCRAE RALLY 3.0 .... [PS2]
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2 .... [PS2, XBOX]

CHEATEK

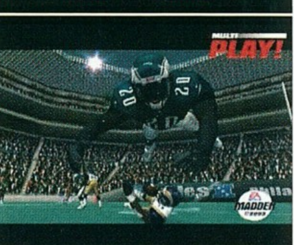
PS2 - XBOX - GC

EXTRA

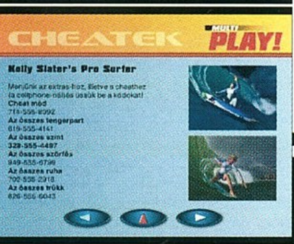
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2-INTERJÚ
SONY ÉV VÉGI VÁLOGATÁS
ELECTRONIC ARTS ÉV VÉGI VÁLOGATÁS
PS2-, ÉS XBOX-REKLÁMOK
BMX XXX-TRAILER













MULTIPLAY! DVD 2002/3





PS Team precasting kérdőív

1. Név: ....

2 Cím: ....

3. Telefonszám: ....

4. Mobiltelefonszám: ....

5. E-mail cím: ...–...............

6. Életkor: ...14...............

7. Mi a végzettséged? ...Általános iskola...

8. Mi a foglalkozásod? ...–...............

9. Milyen nyelv(ek)en beszélsz és milyen szinten? ...Angol...

....

10. Mivel töltöd szívesen szabadidődet, mik a hobbijaid? ....

....

11. Milyen géppel/gépekkel rendelkezel? ....

12. Mikor fertőződtél meg a játékok világa által, milyen géptípusokkal ismerkedtél meg? (ereszttheted bővebb lére is, sztorikkal fűszerezve)

....

....

....

....

13. Milyen típusú játékokat kedvelsz? ....

14. Mi a kedvenc játékod? ....

15. Milyen játékban vagy jó? ....

16. Milyen játékban elért eredményre vagy büszke? (egy játékkal töltött idő, végigjátszás, konkrét eredmény, stb) ....

....

....

17. Honnan tájékozódsz a játékok világáról (konkrét példákkal, forrásokkal)?

....

....

18. Duke Nukem vagy Lara Croft (fejtsd ki miért)? ....

....

....

19. Quake vagy Tetris (fejtsd ki miért)? ....

....

....

A kérdőíveket a következő címre küld vissza:

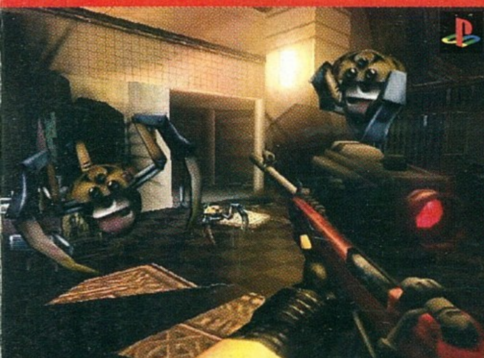
TOF Productions, Budapest 1525 Pf.112.
A borítékra írd rá PlayStation®Team !!!

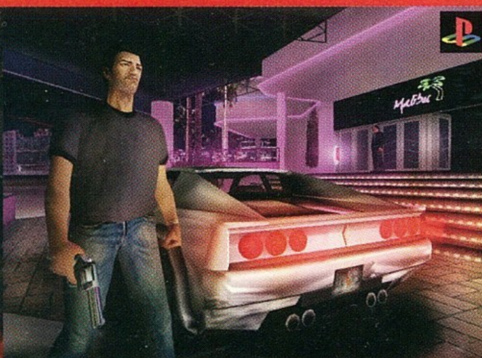
(Ha valamelyik választ bővebben is kifejtenéd, nyugodtan mellékelheted.)

Ennek a számnak vége...

...de hamarosan jön a következő, ami 2002. december 13-án jelenik meg.

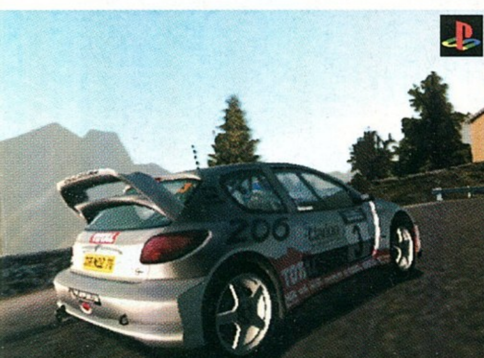
Következő számunk tartalmából:


RED FACTION 2


GRAND THEFT AUTO 3: VICE CITY


SLY COOPER & THIEVIUS RACCOONUS


DEATHROW


WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 2 EXTREME


ETERNAL DARKNESS

MULTI PLAY!
IMPRESSZUM

Szerkesztőség:
Főszerkesztő: Kiss László
Szerkesztő: Vári Zoltán
Szerkesztő: Bényi László
Szerkesztő: Kozma Zoltán
Grafikai tervezés és tördelés: Varga Balázs és Müller Mihály
DVD munkatárs: Branyiczky Gábor

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: multiplay@ipma.hu

Kiadó:
Kiadja a G.F.H Kft.

A kiadásért felel:
a kiadó ügyvezetője
Készült az IPMA-Media Kft. közreműködésével
Ügyvezető igazgató: Ali Mehdi
Lapigazgató: ifj. Ivanov Péter
Titkárság: Horváth Mónika
Tel./fax: 350-8004

Hirdetésfelvétel:
IPMA-Service Kft.
Üzletkötő: Szakács Gábor
Mobil: (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing:
Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Terjesztés:
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fehér Ildikó
Mura Eszter
Kerbolt Pál
telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@ipma.hu

Megjelenik havonta, ára 1494 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben:
IPMA-Service Kft.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 6275 Ft ,
egész évre: 12550 Ft

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Montírozás és nyomás:
Veszprémi Nyomda Rt.

ISSN 1588-9319

Középfölde a pusztulás peremén áll.

Közös a küzdelem. Vagy közös a bukás.









Indulj csatába mint Aragorn, Legolas vagy Gimli – mindhárom karakter egyedi harci stílussal és fejlődési úttal rendelkezik.

Pusztítsd el Sauron gonosz teremtményeit, a trollokat és Uruk-Hai-okat, Mória bányáitól a Helm-szurdokig.

Kalandjaid során exkluzív színészi interjúkkal, a Két Torony filmrészleteivel és a Gyűrű Szövetségének eredeti filmzenéjével is találkozhatsz.

uk.ea.com
lordoftherings.ea.com

THE LORD OF THE RINGS
THE TWO TOWERS

Megjelenés: 2002. november eleje
Megrendelhető az Electronic Arts kizárólagos magyarországi forgalmazójánál, az ECOBIT Multimédia Kft.-nél:
1077 Budapest, Wesselényi u. 25 | Tel: (1) 478 0910 | Fax: (1) 478 0914 | www.ecobit.info | sales@ecobit.hu



A FILMTRILÓGIA HIVATALOS JÁTÉKA



PlayStation 2 GAME BOY ADVANCE NEW LINE CINEMA

Challenge Everything